

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan pada Bab I, maka penelitian yang berjudul Membuat Video dengan Menggunakan Teknik 3D Camera Tracking dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pada kondisi *indoor* dengan *intensitas* cahaya minim, titik *tracking* sangat sedikit sehingga pada saat menempelkan objek kurang maksimal. Maka dilakukan menaikkan cahaya menggunakan *tools curves, brightness & contrast* pada *after effect*.
2. Dari berbagai skema yang diterapkan jika kondisi pergerakan kamera *extreme* dengan objek *moving*, maka bisa disimpulkan titik *tracking* bergerak *extreme*, oleh karena itu penulis menggunakan alat *stabilizer* untuk mengurangi guncangan pada kamera.
3. Untuk kamera *still* menempelkan objek hanya menggunakan *single track*, bila cahaya kurang dinaikan *tools curves* pada *after effects*.
4. Untuk jenis kamera *moving* banyak objek yang bergerak maka kamera di setting *frame rate* tinggi agar bisa mendeteksi banyak titik *tracking* objek.
5. Diperlukan teknik *masking* pada *vx shockwave* yang tertutup gedung maka hasil output *vx shockwave* terlihat lebih menyatu.

5.2 Saran

1. Agar memaksimalkan pengambilan video untuk ditracking gunakan kamera kelas profesional.
2. Agar proses editing berjalan lancar maka diperlukan spesifikasi computer minimum processor 4 core, RAM 16 GB, VGA card support *GPU accelerated*.
3. Proses pre-render menghabiskan banyak space hard-disk.
4. Ketika shooting didalam ruangan atau *indoor* disarankan menggunakan *lighting* yang memadai agar proses perekamana titik *tracking* mudah didapatkan.

