

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Dalam pembuatan augmented reality pengaruh lighting atau pencayahaan sangat berpengaruh dalam visualisasi agar terciptanya realiality atau bentuk 3D model yang sesuai.
2. Kecepatan kemunculan 3 karakter 3D dihitung berdasarkan kemampuan spesifikasi dari device atau perangkat, untuk kemunculan karater 3D, scane 3 lebih cepat dibandingkan scane 2 dan scane 1, rasio perbandingan kecepatan kemunculan karakter 3D scane 1, scane 2 dan scane 3 adalah 1:3.
3. Untuk ukuran file yang dihasilkan dari karakter 3D scane 3 lebih kecil dibandingkan dari scane 2 dan scane 1 dengan selisih 5,00 megabyte.
4. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pengaruh objek 3D vertex dan lighting dapat diambil kesimpulan yaitu jumlah vertices dan material tekstur, lighting sangat mempengaruhi waktu kemunculan objek 3D.
5. Dalam pembuatan karakter 3D sangat berpengaruh, karena software yang digunakan terbilang cukup berat, maka dari itu untuk kenyamanan dan kelancaran dalam pembuatan karater 3D harus mengukur kemampuan perangkat yang akan mengoperasikan pembuatan karater 3D.
6. Dari penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan karakter 3D fungsional kamera dari perangkat sangat berpengaruh karena jika kamera yang digunakan tidak memiliki autofocus maka pada saat testing di unity tidak dapat merender marker, dan hasilnya hanya berkedip – kedip dan tidak memunculkan karakter 3D dari marker.

Saran

Saran terhadap penelitian dengan topik pembahasan yang serupa agar menambah beberapa faktor penelitian sebagai berikut.

1. Dalam pembuatan karater 3D harus diperhatikan dalam kemampuan perangkat, karena dalam perenderan marker sangat memakan kartu grafik.

2. Pengaruh dalam penggunaan vertex dan lighting sangat berpengaruh terhadap kemunculan karakter 3D dan ukuran aplikasi AR.
3. Presentase pengaruh dari lighting terhadap waktu kemunculan objek 3D dan ukuran hasil aplikasi AR.

