

BAB IV

KESIMPULAN

Dari pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembangkitan gambar fraktal dapat dilakukan dengan iterasi terhadap fungsi matematik dan fungsi transformasi afin atau dengan teknik rekursif pada fungsi grafik.
2. Dengan metode proyeksi, fraktal Hilbert, fraktal Dragon Outlines dan fraktal Fern Leaf dapat divisualisasikan dalam bentuk 3 dimensi.
3. Pada fraktal Hilbert untuk level satu dan dua, bingkai gambar yang dihasilkan sesuai bentuk dasarnya yaitu kubus, pada level tiga dan seterusnya karena pengaruh proyeksi maka bingkai gambar yang dihasilkan tidak berbentuk kubus.
4. Pada fraktal Dragon Outlines, agar gambar fraktal yang dihasilkan terletak ditengah layar dan terlihat utuh, maka diberi harga sudut proyeksi (alfa, beta, gama) = (30, -30, 90) untuk $Q_{val} = 0$, atau (alfa, beta, gama) = (15, -150, 90) untuk $Q_{val} = 0,967049$, sedang untuk harga masukan yang lain sebagian gambar fraktal yang dihasilkan tidak terlihat utuh pada layar atau sama sekali tidak tampak pada layar.