



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasar dari hasil pengerjaan proyek Tugas Akhir 3D *Game* yang berjudul Emendation, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

- 1.) *Game* tidak hanya dapat digunakan sebagai sarana hiburan, namun juga memiliki peluang yang besar sebagai sarana edukasi.
- 2.) Konsep dasar yang matang sangat diperlukan, sehingga akan mempermudah proses produksi.
- 3.) Kemampuan menggambar dan mengkolaborasikan warna diperlukan dalam proses teksturing.
- 4.) Usia target pemain diperlukan untuk menentukan gaya/ *style game* yang akan dibuat.
- 5.) Tampilan visual dalam game tidak dapat sedetail tampilan dalam film, karena jika dibuat detail akan memakan banyak memori saat dimainkan.
- 6.) Ukuran *texture* sekarang sebenarnya tidak terpatok pada kelipatan 2 saja. Namun karena output dari 3dsMax masih menghasilkan *map* ukuran kelipatan 2, sehingga semua ukuran tekstur dalam game masih kelipatan 2.
- 7.) *Game Engine* Unity juga mensupport material semi transparan.

5.2. Saran

Dibawah ini adalah beberapa saran yang dapat diberikan penulis mengenai pembuatan *game*:

- 1.) Konsep awal harus direncanakan secara matang agar jauh mempermudah proses produksi.
- 2.) Carilah dan lakukan perbandingan dari berbagai macam referensi yang sesuai dengan konsep *game* yang ingin dibuat
- 3.) Coba tempatkan diri sendiri di posisi pemain, untuk dapat memprediksi reaksi pemain.
- 4.) Buatlah *time line* yang jelas dan patuhilah. Sehingga memiliki prediksi waktu yang jelas kapan *game* yang dibuat akan selesai.
- 5.) Ukuran tekstur yang digunakan harus disesuaikan dengan perbandingan ukuran *modelling* yang digunakan agar menghasilkan tampilan visual yang *high-resolution*. Ukuran *texture* yang efisien digunakan dalam *game* adalah 1024.
- 6.) Gunakan *specular map* agar karakter yang dibuat terlihat lebih realis.
- 7.) Jangan hanya terpatok pada *normal map* hasil *projection* dari 3dsMax, jangan ragu membuat *normal map* dari *diffuse map* menggunakan NVIDIA- plug in pada Photoshop untuk menghasilkan *bump* yang lebih detail.