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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil pengerjaan tugas akhir ini, penulis mendapat beberapa kesimpulan, yaitu:

1.) Pengembang *game* sebaiknya menentukan target pasar dan *platform* sebelum membuat *game* karena akan sangat berpengaruh terhadap *gameplay* serta desain dunia dalam *game* itu sendiri.

2.) Dalam mendesain karakter, dibutuhkan sebuah *setting* agar dapat menentukan gaya fashion sang karakter. Selain itu, *background story* sebuah karakter dapat menentukan kepribadiannya.

3.) *Silhouette Painting* sangat membantu dalam menemukan bentuk dasar suatu obyek, terutama jika obyek itu berupa sesuatu yang fantasi.

4.) Dalam melakukan *modeling* untuk karakter *game*, perlu diperhatikan adanya *polygon budget*. Semakin banyak *poly*, maka akan semakin memberatkan kerja *game engine*.

5.) Sebuah model *low poly* dapat terlihat bagus dan detil dengan adanya *normal map* sehingga dapat menghemat jumlah *polygon*.

Desain Karakter Dalam..., Raissa Theodosia Gulliano, FSD UMN, 2013

5.2. Saran

Berikut adalah saran yang penulis berikan:

1.) Dalam mendesain suatu karakter, buatlah beberapa alternatif yang nantinya akan dipilih yang terbaik.

2.) Ada baiknya apabila seorang *modeler* memiliki kemampuan menggambar karena akan membantu dalam pembuatan konsep atau sketsa karakter.

Desain Karakter Dalam..., Raissa Theodosia Gulliano, FSD UMN, 2013