



### **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

Berdasarkan hasil pengerjaan proyek Tugas Akhir berupa *game* berjudul Neo Tak Benteng Kuru Kingdom, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* merupakan industri yang memiliki masa depan cerah di Indonesia, melihat banyaknya pemain *game* dan perusahaan-perusahaan *game* yang mulai bermunculan.
2. Dalam proses pembuatan karakter untuk *game* 3D terdapat tahap-tahap yang harus dilalui, dengan persiapan yang matang pada tahap pra-produksi maka akan mempermudah proses pengerjaan di tahap produksi yang akan dilakukan kemudian.
3. Pemain merupakan elemen yang harus diperhitungkan karena memiliki pengaruh besar pada wujud karakter yang akan diciptakan.
4. Kemampuan menggambar dan melukis diperlukan dalam pembuatan tekstur pada karakter.
5. Prinsip-prinsip animasi juga perlu diterapkan dalam animasi karakter *game* agar terlihat lebih alami.

## 5.2. Saran

Berikut adalah saran yang dapat diberikan penulis mengenai pembuatan *game*:

1. Sebagai pembuat *game*, tempatkan diri di posisi pemain yang suatu saat akan memainkan *game* tersebut agar dapat memperkirakan reaksi pemain terhadap *game*.
2. Meminta pendapat orang lain akan karya sendiri dapat menambah pengetahuan mengenai kemampuan diri.
3. Rencanakanlah segala sesuatu dengan matang, agar mempermudah proses eksekusi kemudian.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA