



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 proses pengerjaan Tugas Akhir berupa Desain *Environment* untuk *Game Dream of Wonderland*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Visualisasi model *low poly* menjadi prinsip utama saat melakukan pemodelan pada sebuah *game*.
2. Pembuatan *terrain* harus disesuaikan dengan ukuran karakter dan asetnya.
3. Penambahan bayangan pada *texture* akan memberi kesan model lebih terlihat nyata.
4. Ada pengaturan khusus pada *plane* serta *opacity map* dalam *engine Unity*.
5. Dalam *game* proses *rendering* dilakukan secara *real time* sehingga membutuhkan model *low poly*.
6. Dalam memulai suatu proyek amat sangat diperlukan konsep yang matang dan juga keahlian yang cukup dalam melakukan pembuatan proyek.
7. Kemampuan menggambar juga sangat diperlukan dalam pembuatan dan pengaplikasian *texture*.

5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat penulis berikan berhubungan dengan proses pembuatan Tugas Akhir:

1. Perencanaan yang matang diperlukan sebelum memulai Tugas Akhir
2. Diperlukan pencarian referensi dan studi literatur
3. Siapkan sarana dan prasarana pendukung proyek

A large, light blue watermark of the UMN logo is centered on the page. The logo consists of a stylized building icon above the letters 'UMN' in a bold, sans-serif font.