

6. KESIMPULAN

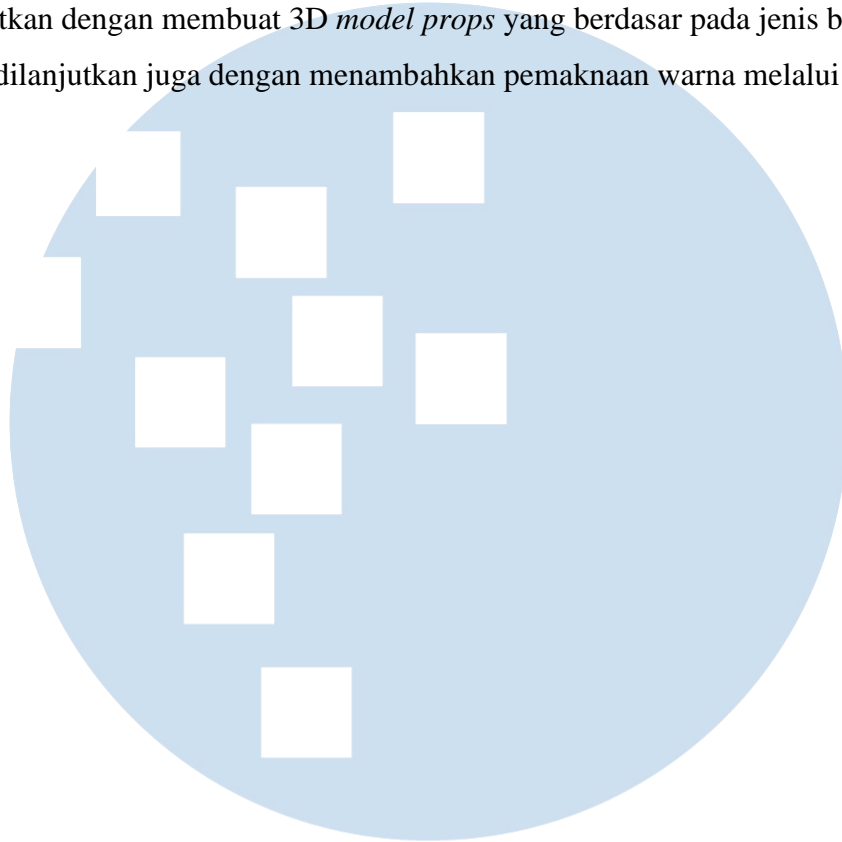
Pada proses pembuatan *game* penting bagi seorang *artist* untuk memahami pentingnya *props* dalam *game*. Alasan dibalik itu karena *props* dapat menjadi sebuah titik penting untuk menciptakan dunia *game* yang terlihat realis seperti dunia nyata. Pemilahan jenis *props* juga merupakan hal yang penting bagi seorang *artist*. Hal itu disebabkan karena sebuah *props* tidak dapat berdiri sendiri tanpa *asset* lain seperti karakter, kostum karakter, serta set lokasi *game*. Semua *asset* merupakan hal penting dan saling mendukung satu sama lain. Maka dari itu diperlukan keselarasan antara jenis *props* dengan *asset-asset* lainnya.

Selain itu, sebagai seorang *artist* dalam membuat *props* harus sesuai dengan konsep yang direncanakan pada *game*. Pada karya ciptaan ini, *game* AKB Bandara memiliki ciri khas yaitu *asset game* terbuat dari 3D *model low poly*. Konsep *low poly* ini dapat menjadi sebuah tantangan bagi *artist* untuk membuat *props* yang mirip dari referensi yang didapatkan. Untuk menghadapi tantangan tersebut, seorang *artist* dapat melakukan metode simplifikasi yang mana menyederhanakan model awal yang kompleks menjadi lebih sederhana. Selain itu, tantangan selanjutnya adalah seorang *artist* harus berusaha dalam tahap produksi untuk menciptakan 3D *model props* yang memiliki jumlah *polygon* seminimal mungkin dan tidak melebihi jumlah *polygon* dari karakter.

Selain memperhatikan jumlah *polygon*, seorang *artist* juga harus memperhatikan tekstur yang diaplikasikan kepada *asset*. Tekstur dapat berupa warna polos ataupun sebuah pola atau corak yang memiliki unsur warna. Tekstur yang bagus merupakan tekstur yang membantu mendukung adanya keselarasan antara konsep *asset* satu sama lain. Hal ini bertujuan supaya pemain dapat menikmati keselarasan tidak hanya dari jenis 3D *model* tetapi juga tekstur yang tidak menyakiti mata ketika bermain.

Adapun penelitian memiliki keterbatasan pada studi literatur. Hal itu disebabkan kurangnya sumber yang membahas lebih detail tentang *props* pada *game*. Kalaupun ada, yang penulis dapatkan merupakan sumber yang sudah kurang

valid informasinya karena sudah lebih dari 10 tahun. Selain itu, penelitian ini dapat dilanjutkan dengan membuat *3D model props* yang berdasar pada jenis bentuknya. Dapat dilanjutkan juga dengan menambahkan pemaknaan warna melalui tekstur.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA