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

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Sepanjang perancangan *environment* dalam *game* Rakshati, penulis menyimpulkan beberapa hal yang harus diperhatikan saat melakukan proses perancangan sebuah desain *environment game*. Berikut kesimpulan dari penulis :

1. Dalam mengaplikasikan Tri-Mandala sebagai salah satu filosofi struktur pura pada Candi Gunung Kawi untuk kedalam sebuah *level game* dapat memberikan sebuah wawasan baru dan ide yang menarik untuk merancang sebuah *environment*. *Level* pada game ini terdiri dari tiga lokasi yang mewakili lokasi-lokasi yang berada pada Candi Gunung Kawi, seperti pada level pertama mewakili daerah subak yang merupakan tempat pertama yang dilewati saat masuk, kemudian *level* dua yang mewakili daerah bagan pura dan yang terakhir memewakili pura Candi Gunung Kawi dan Ceruk.

2. Saat membuat *environment* memerlukan referensi yang detail dimulai dari latar belakangnya, fungsinya, bahannya, dan hal lainnya harus diteliti dengan baik. Hal ini bertujuan untuk memperlihatkan bahwa *environment* yang sudah rancang menunjukan pada suatu tempat yang asli. Seorang *artist* harus memahami struktur bangunan Candi Gunung Kawi dan arsitektural lainnya yang berhubungan serta perlunya pemahaman terhadap

Perancangan 3D Environment..., Christopher Go, FSD UMN, 2018

setiap batasan dan kelebihan dari suatu aplikasi yang akan digunakan dalam membuat *game*.

3. Selama membuat model 3D harus memperhatikan jumlah *polygon* yang digunakan dalam sebuah *level*. Jumlah sebuah *polygon* harus berada di bawah 10.000 sehingga aman untuk semua perangkat yang digunakan.

4. Dalam proses *texturing* memerlukan ketelitian yang baik agar tidak menimbulkan *seam* yang dapat memburuk kualitas sebuah *texture*. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi tambahan seperti 3D Coat yang dapat membantu proses kerja yang lebih baik.

5.2. Saran

Beberapa hal yang penulis ingin berikan terkait dengan perancangan *environment*, sebagai berikut.

1. Diperlukannya riset yang mendalam dan pahami hal tersebut untuk mencari tahu jenis *environment* seperti apa yang ingin dijadikan sebagai acuan agar sesuai dengan aslinya. Setelah itu tentukan apa yang akan menjadi ciri khas dalam *environment* tersebut.

2. Memerlukan wawasan yang luas dalam menggunakan aplikasi 3D Max dan Photoshop, hal ini dapat meningkatkan secara signifikan dalam proses perancangan. Sehingga dengan memahami aplikasi yang aka digunakan, maka waktu yang dibutuhkan untuk membuat sesuatu karya semakin efesien.

Perancangan 3D Environment..., Christopher Go, FSD UMN, 2018

3. Pada level *game* ini dapat dikembangkan lebih lajut dengan menyesuaikan gameplay yang lebih menarik dan angle view kamera yang lebih dinamis sehingga hasil akhir dari *game* ini tidak terlihat statis.

4. Koordinasi dan komunikasi antar anggota kelompok harus baik agar tidak terjadi kesalah pahaman atau salah arahan dalam membuat *asset* dalam *game*. Selalu membuat data backup setaip saat agar ketika terjadi sesuatu hal yang tidak terduga dapat ditangani dengan aman.

5. Dalam membuat *texture* harus terlebih dahulu membuat *UV mapping* yang baik agar dapat mempermudah proses kerja serta diperlukannya kemampuan menggambar yang baik karena memberikan *texture* pada objek 3D berbeda dengan 2D, oleh karena itu dengan adanya kemampuan gambar yang baik dapat mendorong hasil *texture* yang baik.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA