



### **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

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari proses pengerjaan tugas akhir yang berjudul Perancangan *Environment* Pada *Game* Tiga Dimensi “Jurnal Pahlawan” adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil *user test*, *game* dan *environment* yang dirancang telah sesuai dalam menggambarkan peristiwa perang 10 November dan membuat pemainnya tertarik dengan sejarah Indonesia.
2. Selain melakukan riset dan studi mendalam pada kejadian perang 10 November, adaptasi bentuk *environment* & arsitektur kedalam *game* juga perlu memperhatikan faktor efektifitas penggunaan *polygon* pada *asset*, referensi zaman dan *gameplay action FPS*.
3. Properti yang ditempatkan pada *environment* yang dirancang dapat mempengaruhi cara pemain dalam memainkan *game*, misalnya penempatan gedung yang memiliki pilar atau pada properti gundukan karung yang dapat digunakan sebagai pelindung pada saat *gameplay* tembak-menembak. Selain penempatan properti yang sesuai, kelancaran *gameplay* juga mempengaruhi permainan oleh karena itu, pertimbangan penggunaan *polygon* dan *texturing* sangat diperhatikan terutama saat perancangan *asset* properti dan juga *asset* bangunan yang cukup banyak diletakan pada *level game*.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil tugas akhir ini, beberapa saran yang dapat penulis berikan adalah ketika merancang suatu *environment*, referensi yang detail dan observasi yang tepat dapat membantu memberikan gambaran bagaimana bentuk objek yang dibutuhkan. Komposisi dan penataan *asset environment* juga harus diperhatikan karena, jika *asset* pada suatu *environment* terlalu sedikit, maka *game* tersebut akan memberikan kesan kosong dan sepi, sedangkan jika *environment* terlalu ramai, maka dapat menurunkan performa dari *game* yang ada.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA