



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 didapat penulis selama proses pengerjaan proyek Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan dan Penerapan 3D *Environment* pada Video Game “Chrysalis” adalah sebagai berikut;

1. Dalam perancangan *3D environment*, konsep *level* sangatlah penting, maka dari itu penggunaan referensi dari foto observasi dan dokumentasi sangat dianjurkan, terutama pada model objek harus diperhatikan skala, *material*, dan *texture* yang akan dipakai.
2. Penerapan *modular asset* harus tepat dan sesuai dengan konsep *level* yang akan dibuat untuk memudahkan *level designer* dalam membuat *level*. Terutama *level* dengan bagian repetisi yang tinggi seperti bangunan arsitektur.
3. Konsistensi skala pada *modeling* sangat penting dan perlu diperhatikan dengan baik agar komposisi properti di akhir *game* tidak terlihat aneh.
4. Perlu diperhatikan penempatan *asset* agar tidak mengganggu *flow* pada *level*, terutama *asset* yang berdekatan akan beresiko pada *collider* yang kacau sehingga pemain akan sulit bernavigasi di *area* tersebut.

5.2. Saran

Dari proses yang telah penulis lakukan selama perancangan tugas akhir ini, penulis memiliki beberapa saran yang harus diperhatikan kedepannya, terutama dengan proyek yang berhubungan dengan *environment* arsitektur dengan *game engine* Unity. Pertama adalah *texture* yang dibuat harus diperhatikan, karena saat *texturing*, terutama pada *texture modular asset*, perlu dibuat beberapa variasi ukuran dengan jenis *texture* yang sama pada Unity. *Texture* yang diaplikasikan pada *modular asset* akan mengikuti skala pada *asset modular*, sehingga *level designer* tidak dapat berleluasa mengatur ukuran *asset modular*. Cara yang penulis lakukan untuk mengatasi hal itu adalah dengan menduplikasi *material* yang sama dan memberikan skala *offset* pada sumbu X dan Y yang berbeda pada setiap materialnya.

Kedua, proyek kelompok harus dapat konsisten dalam berkomunikasi satu sama lain, terutama pada karakter dan *environment*. Dari pengalaman penulis, penulis merasa kesulitan untuk menyesuaikan *persona environment* dengan karakter dikarenakan komunikasi konsep yang tidak baik.