



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

Berdasarkan pada perancangan tugas akhir, dapat ditarik sebuah kesimpulan pada perancangan “Simulasi Latihan Tembak” adalah sebagai berikut:

Berdasarkan pada perancangan tugas akhir, dapat ditarik sebuah kesimpulan pada perancangan “Simulasi Latihan Tembak” adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses perancangan aset 3D pada simulasi ini, konsep yang ditemukan baik secara observasi dan sketsa sangat penting untuk diperhatikan. Hal ini terjadi karena faktor gaya visual yang dituju berupa realis dan juga mengambil lokasi yang nyata, membuat segala macam jenis objek dan tata letaknya harus diperhatikan.
2. Proses perancangan objek 3D harus memperhatikan ukuran objek dari ukuran aslinya. Hal ini terjadi ketika segala bentuk aset 3D akan diintegrasikan ke dalam *game engine* untuk membuat ukuran objek sama dengan ukuran karakter *player* dalam simulasi.
3. Skala dan tata letak penempatan objek sangat diperhatikan. Peran penempatan objek seperti target tembak dan juga jarak pasti untuk menembak menjadi hal penting dalam merancang tatanan *Match* pada simulasi lomba tembak untuk dibuat sama persis.

4. Penggunaan media perancangan aset 3D perlu diperhatikan dalam segi teknis dan juga pada *platform* manakah perancangan simulasi ini dituju. Tujuan ini untuk bisa mencapai proses optimalisasi aset 3D yang dibuat.
5. Harus memahami secara detail media perancangan aset 3D seperti *software* yang digunakan. Hal ini bertujuan untuk memahami proses perancangan aset 3D sesuai dengan target gaya visual.
6. Aset 3D yang dirancang berupa *environment* dan juga properti memungkinkan *user* dapat menjelajahi segala macam objek 3D yang ada dalam permainan. Hal ini membuat *user* bisa mempelajari bentuk objeknya yang ada dalam dunia nyata.
7. Perancangan *user interface* sangat penting dalam memahami *flow* suatu aplikasi, khususnya simulasi..

5.2. Saran

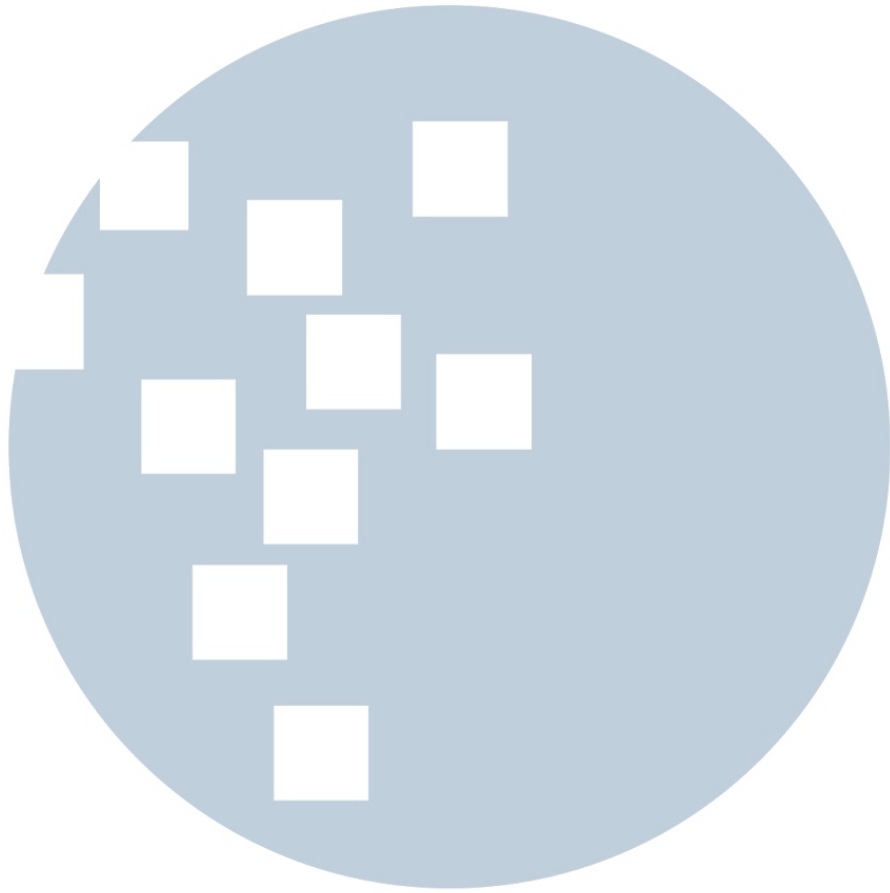
Pada hasil pengerjaan tugas akhir ini, saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pentingnya ukuran benda, skala luas *environment*, dan peletakan objek 3D agar menyerupai dengan kondisi lingkungan dan properti asli pada apa yang di lokasi lingkungan nyata.
2. Observasi lapangan membantu dalam proses pengalaman bertanding dan pemahaman visual properti (seperti senjata dan lain-lain). Hal tersebut bisa dilakukan dengan mengambil foto dan video.

3. Perancangan dan penataan aset 3D harus mengacu pada faktor luasnya skala simulasi dan jarak jangkauan yang bisa dicapai *user* agar secara teknis dapat teroptimalisasi dengan baik.
4. Keterbatasan *hardware* menjadi penting dalam optimalisasi perancangan aset 3D agar tidak terganggu dengan *lag*.
5. Referensi foto dan konsep sketsa memiliki peran terkuat, dua hal ini yang akan membentuk secara utuh aset 3D baik itu *environment* dan properti dalam simulasi.
6. Perancangan *user interface* menjadi hal esensial agar *user* memahami *flow* simulasi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA