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

Kesimpulan yang didapat penulis dalam proses pengerjaan projek Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan 3d *Environment* Pada Pembuatan *Game* VR Berjudul "Aseng's Adventure: Pecinan" adalah sebagai berikut;

1. Dalam perancangan *environment* pada *game* ini, konsep penting untuk diperhatikan. Hasil model arsitektur yang berdasarkan hasil observasi arsitektur Tionghoa penting untuk bentuk, material dan tekstur model yang akan digunakan.

2. Penempatan setiap *assets* yang ada perlu diperhatikan, peletakan dan komposisi dalam suatu *level* dapat berdampak pada interaksi dan suasana yang ada dalam *game* tersebut.

3. Skala dan jarak *assets* yang ada dalam *game* perlu diperhatikan, jarak yang terlalu jauh antar *assets* dapat menimbulkan kesan sepi dan tidak hidup. Skala yang digunakan perlu memperhatikan konsep dan interaksi yang ada dalam *game*, dimana pengguna dapat berinteraksi dan bermain secara nyaman.

4. Penggunaan media permainan perlu diperhatikan, karena adanya keterbatasan yang berbeda pada setiap *hardware*, *polygon* yang digunakan pada setiap model perlu diperhatikan. Dengan adanya efisiensi *polygon* pada setiap

Perancangan 3D Environment..., Febrian Marshal, FSD UMN, 2018

model, hal yang berhubungan dengan *lag* dan ketidaknyamanan pemain dapat dihindarkan.

5. Media Samsung GearVR yang digunakan untuk permainan ini punya keterbatasan *polygon* yang dapat digunkan dalam satu *scene* permainan, menyebabkan model yang digunakan pada *game* ini menggunakan teknik *low poly modeling*. Simbol yang ada pada arsitektur Tionghoa, diterapkan pada tekstur yang ada pada model, karena adanya keterbatasan *polygon* dan tingkat kesulitan.
6. Dengan adanya *environment* dengan suasana Tionghoa yang dapat memperlihatkan sebuah model secara 3D, pemain dapat mengobservasi dan belajar tentang bentuk arsitektur Tionghoa dan model benda yang ada pada dunia nyata.

5.2. Saran

Dari hasil pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis dapat memberikan beberapa saran agar memperhatikan komposisi dan banyaknya *assets* yang digunkan, dimana komposisi *environment* harus dibuat degan komposisi yang baik agar memberikan kesan dan premis dari *game* yang dibuat. Penataan dan banyaknya *assets* perlu diperhatikan agar *game* tersebut tidak memberikan kesan sepi, namun perlu diperhatikan keterbatasan *hardware* yang digunkanan untuk bermain agar pengguna tidak terganggu dengan adanya *lag*. Perlu diperhatikan referensi yang ada, referensi yang lebih banyak dan detail akan mempermudah dalam proses sketsa dan *modeling*.

Perancangan 3D Environment..., Febrian Marshal, FSD UMN, 2018