

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari proses pengimplementasian dan pembahasan diperoleh beberapa kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah.

1. Langkah kerja pembuatan model 3D meliputi perancangan dan pembuatan desain konsep, pengumpulan material, modeling, uv layouting, texturing, dan implementasi kedalam sebuah game engine.
2. Saat proses modeling yang perlu diperhatikan juga adalah manajemen *polygon* dalam pembuatan model yang disesuaikan dengan jenis game dan jenis platform game. Selain itu juga bentuk topologi juga perlu diperhatikan.
3. Pembuatan tekstur dibuat menggunakan software Zbrush agar warna dan detail sesuai dengan keinginan kita. Teksru dibuat kedalam sebuah file image yang disesuaikan dengan pola UV objek. Untuk memperoleh detail dari objek dibuat juga sebuah normal map.
4. Pengimplementasian model Mandau dalam game engine dimulai dengan import model, kemudian memasang senjata pada tangan yang akan memegang senjata. Agar senjata yang telah dipasang dapat digunakan pada saat percobaan, perlu dilakukan proses koding dengan cara membuat suatu algoritma untuk penggunaan senjata.

5.2 Saran

Dalam proses pembuatan objek 3D mandau masih ada hal-hal yang perlu untuk dikaji lebih mendalam. Berikut saran untuk penelitian lebih lanjut tentang pembuatan objek 3D mandau dengan Maya dan Zbrush:

1. Penulis sadari dalam pembahasan ini belum mengoptimalkan semua fitur yang dimiliki Maya, Zbrush, dan Unreal Engine. Oleh karena itu alangkah lebih baik jika dilakukan analisis dan pembahasan yang lebih mendalam tentang berbagai fitur yang dimiliki software tersebut sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan secara lebih mendalam.
2. Akan lebih baik jika game prototipe ini bisa dikembangkan menjadi sebuah game yang utuh.
3. Dalam game ini belum memiliki karakter utama, karakter musuh, dan environment. Diharapkan kedepannya dapat pula dilakukan pembahasan tentang karakter musuh yang disertai *artificial intelligence* yang digunakan karakter tersebut.