

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan pada penelitian ini, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan dan implementasi texture atlas pada environment videogame mobile menggunakan photoshop terbagi menjadi 3 tahapan yaitu:
 - Pra Produksi yang merupakan proses pembuatan tema dan concept art, kemudian tahap pembuatan konsep untuk nantinya menjadi acuan dari pembuatan konsep environment 3D, jenis texture dan jenis material yang akan dibuat untuk di terapkan dalam tahapan produksi yaitu proses texturing.
 - Produksi, merupakan proses pembuatan modeling dan texturing dari konsep yang telah dibuat, sebelum memasuki langkah texturing harus dilakukan pembuatan UV Mapping dari objek 3D yang telah dibuat terlebih dahulu yang nantinya akan di gabungkan menjadi satu *texture* yang disebut *atlas texture* untuk dapat di implementasikan ke objek 3D yang telah di buat.
 - Pasca produksi merupakan proses penempatan beberapa kamera yang kemudian di render berupa gambar.

2. Pembuatan dan implementasi atlas texture pada environment video game mobile menggunakan photoshop menghasilkan output berupa gambar dari berbagai sisi.
3. Pembuatan *UV Mapping* keseluruhan objek untuk *atlas texture* adalah langkah wajib yang harus di lakukan, karena ketika kita ingin mengimplementasikan atlas texture itu di butuhkan UV Map dari keseluruhan objek yang di gabungkan menjadi satu. Ketika Langkah UV Mapping tidak terjadi maka tidak dapat melakukan texturing pada objek 3D yang telah dibuat.
4. Berdasarkan kuisisioner, pembuatan dan implementasi *atlas texture* pada *environment* video game mobile menggunakan photoshop dapat disimpulkan bahwa 3D *environment* dan *texture atlas* yang dibuat layak dan sesuai standar video game mobile.
5. Dengan menggunakan Photoshop terbukti mampu menghasilkan output berupa atlas *texture* dan model yang memiliki detail dan sesuai untuk digunakan pada pembuatan visualisasi arsitektural dan video game mobile.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah:

1. Dalam 3D environment ini, dapat dikembangkan lagi dengan menambah berbagai jenis partikel dan ukuran map.

2. Dalam atlas texture 3D environment ini, dapat di kembangkan lagi dengan menambahkan detail-detail dalam pembuatan *texture* agar hasil lebih terlihat hidup.

