

BAB V

PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil yang telah diperoleh pada bab sebelumnya. Berikut adalah poin-poin yang didapat serta saran masukan yang diterima dalam melakukan penelitian “Pembuatan Environment 3D Modeling dalam Asset Game Race Car J.A.R.G”.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan keseluruhan dari bab sebelumnya, setelah menyelesaikan penelitian tentang “Pembuatan Environment 3D Modeling Dalam Asset Game Race Car J.A.R.G” penulis mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan 3D asset modeling Game Race Car J.A.R.G dilakukan melalui 3 tahap, yakni Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.
2. Dalam pembuatan 3D asset modeling mobil penulis menggunakan 3 teknik NURBS modeling, Primitive modeling dan Polygonal modeling.
3. Perancangan modeling mobil yang dilakukan memenuhi keinginan dari developer game dari bentuk serta style asset mobil.
4. Berdasarkan hasil kebutuhan fungsional 3D modeling mobil dalam game Race Car J.A.R.G terpenuhi.
5. Berdasarkan hasil penilaian aspek kelayakan modeling yang dilakukan dengan menggunakan kuisioner dan perhitungan skala likert kepada responden yang berasal dari mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta sebanyak 35 mahasiswa mendapatkan persentase 80.5% dengan predikat nilai Sangat Baik.

5.2 Saran

Selama penelitian berlangsung tentunya tidak lepas dengan kesalahan dan kekurangan, baik itu disengaja atau tidak disengaja. Dengan demikian penulis berharap untuk kedepannya penelitian yang telah dilakukan dapat dikembangkan dengan lebih baik lagi. Penulis menyarankan beberapa hal sebagai masukan, sebagai berikut :

1. Perbanyak lagi model, bentuk dan style mobil agar game dapat lebih menarik untuk dimainkan.
2. Perencanaan atau pada tahap pasca-produksi diharapkan lebih memperhatikan lagi dalam segi kebutuhan non-fungsional agar dalam proses perancangan tidak terhambat dan dapat dilakukan dengan lebih efisien.
3. Pembuatan modeling mobil harus lebih detail, baik dari segi bagian luar maupun dalam mobil agar orang yang memainkan game ini dapat merasakan kesenangan karena visual yang dihasilkan lebih dari *semi-realis*.
4. Perancangan teksturing lebih diperhatikan kembali untuk detailnya agar visual yang dihasilkan dapat lebih sempurna.