

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, telah berhasil diterapkan aset 3D ke dalam sebuah *game* 2D Cat VS Room dengan perancangan yang telah disusun pada bab sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan :

1. Aset *low poly* 3D berhasil diterapkan dalam pengembangan *game* 2D Cat VS Room.
2. Dalam pembuatan aset *sprite low poly* dari model 3D, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui yaitu *Modeling, Texturing, Rigging, Animating dan Rendering*. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembangunan aset *sprite* antara lain:
  - a. Dalam pemodelan aset 3D *low poly*, semakin banyak *poly* akan mempengaruhi waktu render *sprite*, namun tidak akan mempengaruhi hasil *sprite* ketika diproses di Game Maker Studio dikarenakan file telah dalam format gambar *png sequece*.
  - b. Aset *sprite* hasil *render* dari Autodesk Maya disarankan memiliki resolusi dan kualitas gambar yang bagus agar mudah dalam pengeditan aset didalam Game Maker Studio. Hal ini juga tergantung kemampuan perangkat yang digunakan untuk *render* model 3D.



- c. Hasil resolusi *render sprite* yang dihasilkan disarankan tidak lebih dari 1080px setiap *spritanya* karena akan berpengaruh pada kapasitas *cache* penampungan *sprite* pada Game Maker Studio. Terlebih pada Game Maker Studio tidak mendukung pengaturan jumlah kapasitas *memory cache*.
- d. Dalam pembuatan aset *sprite* disarankan jumlah *sprite* tidak lebih dari 100 *sprite per spritesheet*, karena akan berpengaruh pada performa saat *import sprite* ke dalam Game Maker Studio.
- e. Dalam pembuatan aset *background* permainan, panjang disarankan gambar tidak lebih dari 1080px karena akan menyebabkan gambar *blur* pada saat *background* digerakkan.

## 5.2 Saran

Dalam pembuatan ini tentu masih terdapat beberapa kekurangannya. Oleh sebab itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki beberapa kekurangan yang ada. Saran yang diajukan sebagai berikut :

1. Penerapan aset *low poly* masih pada sedikit objek. Diharapkan dapat mengimplementasikannya ke lebih banyak objek sehingga dapat tercipta lebih banyak animasi didalam *game*.
2. Dapat menemukan solusi dari eror saat mencoba membuka *file sprite* berukuran lebih dari 5000px

3. Dapat menemukan solusi dari aset *background* yang terjadi *blur* saat dijalankan pada Game Maker Studio.

