

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang sudah dilakukan pada Pembuatan Asset Game RPG Berbasis Desktop, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan suatu asset berupa karakter melalui beberapa tahapan dimulai dari tahap pra-produksi, produksi hingga pasca produksi.
2. Ada tiga tahapan utama yaitu pembuatan *concept art* pada proses pra-produksi kemudian pembuatan model 3D pada proses produksi dan implementasi kedalam Unreal Engine dan pembuatan Showreel termasuk kedalam tahapan pasca produksi.
3. Pembuatan Asset menggunakan beberapa aplikasi yang digunakan dalam industri game local maupun internasional, dan menggunakan *workflow* yang menjadi *standart workflow* dalam industry game.
4. *Blueprint* pada Unreal Engine digunakan untuk mengatur pergerakan karakter dan juga kamera menyerupai game RPG pada umumnya.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini, ada beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan :

1. Sebelum melakukan tahapan produksi karakter 3D pastikan spesifikasi computer yang digunakan memadai atau akan kesulitan dalam pembuatan dikarenakan *viewport* yang lambat.
2. Pahami anatomy tubuh manusia beserta nama namanya dikarenakan anatomi merupakan fundamental dalam pembuatan karakter 3D, khususnya dalam proses *sculpting*.
3. Pahami cara kerja *maps* dan juga PBR, untuk mendapatkan hasil *shader* yang memuaskan dalam game engine.
4. Pahami 12 Prinsip animasi dan aplikasikan kedalam tahapan pembuatan animasi.
5. Buatlah Polygon seefisien mungkin dikarenakan sangat berpengaruh terhadap performa game engine itu sendiri.
6. Pahami konsep *blueprint* sebelum menerapkan pembuatan game pada Unreal Engine 4.