

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan penguraian pada bab-bab sebelumnya dan sampai akhir dari perancangan sistem aplikasi game 3D. Maka penulis mengambil kesimpulan antara lain:

1. Dalam pembuatan aplikasi game 3D tidaklah cukup hanya mengandalkan komponen-komponen yang telah disediakan oleh Microsoft Visual Basic 6.0. Untuk mengolah tampilan 3D pada pemrograman game 3D dibutuhkan adanya 3D Engine. Penulis menggunakan 3D STATE Engine yang dapat diperoleh dengan men-download melalui www.3dstste.com sebagai pengolah tampilan 3D yang handal.
2. Selain menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0, pemrogram membutuhkan aplikasi-aplikasi lainnya untuk mengolah grafis 3D seperti 3D WebMaker untuk mengolah objek-objek 3D.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi game 3D diperlukan pemahaman program aplikasi serta special efek yang baik. Untuk itu, penulis memberikan saran dan masukan yang dapat dipertimbangkan, sebagai berikut :

1. Pertimbangan teknologi aplikasi game 3D akan terus berlanjut seiring berkembangnya tingkat kemampuan perangkat keras, sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasinya.

2. Untuk pengembangan aplikasi selanjutnya diperlukan penyempurnaan desain dan animasi.
3. Semoga para pengolah aplikasi game 3D berikutnya dapat menambahkan fitur-fitur yang masih kurang guna penyempurnaan aplikasi yang telah penulis rancang.

