

BAB IV KESIMPULAN

4.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembuatan karakter utama dan *enemy* di dalam game “Sabot : Rise of Undead” Corisindo 2024 dapat buat dengan metode *sculpting* yang dikhususkan menjadi *game ready asset* untuk Unreal Engine 5 , dengan rincian sebagai berikut :

1. Pembuatan karakter utama dan *enemy* di dalam game “Sabot : Rise of Undead” Corisindo 2024 dibedakan menjadi 3 tahapan yaitu pra-produksi yang berfokus pada ideasi dan implementasi ide, produksi yang berfokus pada optimisasi dari *asset* dan *quality control asset* dan pasca-produksi dimana *asset* benar benar dapat dipakai di Unreal Engine 5.
2. Finalisasi *asset* karakter 3D berupa *game ready asset* yang memiliki *polycount* sejumlah 20.687 *poly* dan detailnya berasal dari baking texture yang berasal dari 26 juta *poly*. Kemudian texturnya menggunakan *texture Physical Based Render (PBR)*.
3. *Rigging* dari karakter berhasil dibedakan untuk Unreal Engine 5 dan Blender, kemudian *rigging* berhasil di uji cobakan ke dalam Animation Retargeting di Unreal Engine 5.
4. Game sudah telah diuji oleh juri Lomba Nasional Corisindo 2024 dengan mendapatkan juara 1 dan dinilai 4 juri dengan nilai total maksimal 400. Dengan penilaian total nilai dampak manfaat 341, nilai total kreativitas originalitas 364, nilai total estetika 371, nilai total gameplay 367 dan nilai total kesesuaian game dokumentasi dengan pengembangan aplikasi permainan 372.

4.2 SARAN

Berikut saran yang kami dapat dari dosen pembimbing serta evaluasi dari tim mengenai karakter :

1. *Rigging* disesuaikan ulang menjadi *standard rigging Unreal Engine* agar bisa dilakukan *animation retargeting* (Sudah diaplikasikan)
2. Kemudian untuk keseluruhan dari game akan di lanjutkan hingga titik *release* di platform Steam dan Epic games