

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembuatan visual efek dalam game Sabot: *Rise of Undead* CORISINDO 2024 dengan mengimplementasikan Niagara pada Unreal Engine 5 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan visual efek dengan mengimplementasikan Niagara, dilakukan melalui 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi dilakukan proses penentuan gaya visual efek, pengumpulan referensi, dan pembuatan *texture*. Pada tahap produksi dilakukan semua proses perancangan mulai dari *import asset*, kemudian pembuatan material, hingga perancangan Niagara. Terakhir pada pasca produksi dilakukan proses *compositing* yaitu menyatukan efek dengan animasi ataupun objek yang digunakan karakter dalam game.
2. Game Sabot: *Rise of Undead* telah diuji dan dinilai pada Perlombaan Nasional CORISINDO 2024 kategori *Game Design* yang diadakan di Universitas Teknologi Bandung oleh juri yang terdiri dari 4 orang dan mendapatkan juara ke-1, dengan hasil penilaian sebagaimana yang telah terlampir pada sub bab evaluasi.

4.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah saran yang didapatkan melalui dosen pembimbing dan evaluasi tim mengenai visual efek yang telah dibuat dalam game Sabot: *Rise of Undead* :

1. Secara dasar visual, visual efek yang dihasilkan telah memenuhi standar yang memuaskan. Namun, visual efek ini masih memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut guna menciptakan visual efek yang lebih dinamis dan kompleks.

2. Pengembangan visual efek dapat dilakukan dengan lebih memperhatikan gaya animasi yang diterapkan pada karakter, sehingga menghasilkan integrasi yang lebih harmonis antara keduanya.
3. Perancangan visual efek untuk game dengan menggunakan Niagara Unreal Engine 5 dapat dikombinasikan dengan aplikasi pihak ketiga seperti Houdini atau Blender untuk mendapatkan sebuah efek yang lebih mendekati realistis.

