

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan penelitian pada pengembangan *environment* 3D pada *game adventure horror 3D "The Containment"* menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*, maka diperoleh kesimpulan, Dalam pembuatan *environment* 3D pada *game adventure horror "The Containment"* menerapkan teknik *3D modeling*, yaitu *primitive modeling* menggunakan objek geometri dasar, seperti *cube* dan *cylinder* sebagai dasar pembuatan model sebelum menerapkan *tools loop cut, extrude region, move, scale, dan bevel* untuk menciptakan perubahan pada bentuk objek yang diterapkan pada setiap bagian *environment* 3D. Dalam pembuatan *environment* 3D menerapkan teknik *shading* untuk menciptakan *material* atau tekstur menggunakan *shader editor*, seperti pemberian *noise texture, voronoi texture, color ramp, RGB curves, dan metallic*. Hasil akhir berupa model 3D telah diuji oleh para ahli di bidang 3D dan *Game* berkaitan dengan teknik *3D modeling* dan *shading* serta memperoleh skor persentase sebesar 92% dengan kategori "Sangat Baik". Dari penelitian ini, dihasilkan model *environment* 3D yang diterapkan pada *game adventure horror 3D "The Containment"* dengan platform *Windows*.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran terkait pengembangan *environment* 3D. Berikut ini saran yang diberikan:

1. Menambahkan detail pada *environment* 3D, seperti menambah properti lebih banyak dengan tujuan *environment* tersebut tidak terlihat kosong.
2. Mengurangi teknik *extrude* berlebihan yang menciptakan banyak *faces* dan *triangles* dengan tujuan untuk mengurangi jumlah *triangles* dan model *environment* tidak memberatkan beban kerja komputer ketika diterapkan sebagai aset dalam *game* khususnya *game* dengan skala yang besar.

3. Membuat alur kerja dengan tujuan meningkatkan efisiensi dalam pengerjaan aset 3D sehingga mampu menyelesaikan model 3D dalam waktu yang lebih singkat.

