

## BAB IV PEMBAHASAN

### 4.1. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian tentang “ Rancang Bangun Asset 3 Dimensi Permainan Nimbus Sentinel Dengan Teknik Sculpting” maka penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut

1. Pembuatan karakter asset untuk game “Nimbus Sentinel” melalui beberapa tahapan , yaitu brief produksi, analisa kebutuhan, analisa aspek produksi, desain, produksi, pasca produksi dan evaluasi
2. Dari hasil evaluasi kegiatan magang artist pandawa didapatkan persentase

### 4.2. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat, maka mendapatkan saran-saran dari mentor MSV studio yang bersangkutan dengan program pencangkakan pandawa untuk perkembangan ke depan sebagai berikut

1. Semua animasi masih bisa di buat menjadi lebih luwes, untuk yang sekarang masih terkesan kaku
2. Untuk karakter raika *management texture* nya terlalu banyak menyebabkan karakter ini memiliki ukuran yang besar, hal ini masih bisa di perbaiki supaya gamenya tidak berat