

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari proses pengimplementasian dan pembahasan diperoleh beberapa kesimpulan sesuai dengan rumus masalah.

1. 3D model yang dibutuhkan oleh Dota 2 Workshop Steam adalah model yang terhubung dengan base model *hero* atau karakter yang sudah dipilih sehingga asset dapat digunakan tanpa adanya error saat *compile* maupun saat demo *hero* di dalam game Dota 2.
2. Model yang di terima oleh Dota 2 Workshop yaitu model yang memenuhi jumlah tris atau *vertex* di setiap assetnya dan mempunyai resolusi paling maksimal 256 x 256px untuk tekstur dan juga normal map-nya.
3. *Player* atau *user* tidak hanya dapat bermain di game tapi mereka dapat membuat 3D model dengan kerasi mereka sendiri.

5.2 Saran

Dalam pembuatan senjata Nusantara ini masih ada hal yang perlu ditambahkan, antara lain detail tekstur dari objek yang dibuat dan proporsionalitas senjata tersebut untuk *hero* bertipe air. Sehingga terdapat *hero* yang tidak cocok dengan penggunaan senjata Pedang Bara Sanghie ini.