

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Cara merancang desain pedang Rebellion pada hero Wraith King di game DOTA 2 WORKSHOP adalah berawal dari bentuk kubus yang dibentuk menjadi bentuk pedang menggunakan aplikasi blender. Model yang digunakan adalah model yang berkesinambungan dengan *base model* atau karakter yang sudah ditentukan sehingga *asset* dapat digunakan tanpa adanya *error* saat *compile* maupun saat didalam game.
2. Cara merancang desain pedang Rebellion yang diterima oleh DOTA 2 WORKSHOP adalah berawal dari bentuk kubus yang dibentuk menjadi bentuk pedang dan yang mencukupi jumlah *tris* di setiap *asset*-nya dan mempunyai resolusi paling maksimal 256x256 untuk tekstur beserta *normal map*-nya.
3. Desain pedang Rebellion yang dibuat dapat bersaing dengan desain pedang Wraith King yang lain karena sudah memenuhi kriteria yang diberikan oleh DOTA 2 WORKSHOP dan STEAM.

5.2 Saran

Dalam pembuatan pedang Rebellion ini masih ada hal yang perlu ditambahkan, antara lain yaitu detail dari objek yang dibuat dan juga proporsionalitas pedang tersebut untuk tubuh Wraith King. Sehingga pedang terlihat makin nyata mendekati bentuk asli dari pedang perang pada umumnya

