

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. 3D Model Weapon Axe yang dibuat sudah sesuai dengan dasar pembuatan model. Proses *base mesh* menggunakan software Autodesk Maya 2015, sedangkan proses UV Mapping dan Texturing menggunakan Adobe Photoshop CS 3.
2. Proses Implementasi 3D Weapon Axe menggunakan *Engine* dari DOTA 2 Workshop Tools. 3D Weapon Axe yang dibuat berhasil dimainkan di dalam game DOTA 2 tanpa adanya error ataupun bug.
3. Proses promosi 3D Weapon Axe dilakukan dengan *submit* ke dalam Steam Workshop Tools, secara otomatis model akan muncul pada *friend activity user* dan dapat dilihat oleh pemain DOTA 2. Jumlah *rating* yang didapatkan hingga kesimpulan ini dibuat sejumlah 9 *rate* dan akan terus bertambah saat pemain DOTA 2 *men-rate* item tersebut.

5.2 Saran

Dalam pembuatan *weapon* Axe ini masih ada hal yang masih perlu disempurnakan, antara lain jumlah rate pada model yang telah di-upload ke Steam Workshop. Walaupun model yang dibuat masih terdapat sedikit like dan rate, model 3D *Weapon* Axe tersebut sudah masuk ke dalam proses promosi ke dalam Steam Workshop.

