

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

1. Langkah kerja pembuatan model 3D meliputi perancangan dan pembuatan desain konsep, pengumpulan material, modeling, uv layouting, texturing, dan implementasi kedalam game Team Fortress 2.
2. Saat proses modeling yang perlu diperhatikan juga adalah manajemen *polygon* dalam pembuatan model yang disesuaikan dengan jenis game dan jenis platform game. Selain itu juga bentuk topologi juga perlu diperhatikan.
3. Pembuatan tekstur dibuat menggunakan Photoshop agar warna dan detail sesuai dengan keinginan kita. Tekstur dibuat kedalam sebuah file image yang disesuaikan dengan pola UV objek. Untuk memperoleh detail dari objek.
4. Pengimplementasian model Keris dalam game Team Fortress 2 dimulai dengan mengompile semua file menjadi satu yang selanjutnya di import kedalam Team Fortress 2 dan di uji coba di test map Team Fortress 2.

5.2 Saran

Dalam proses pembuatan model 3D Keris masih ada hal-hal yang perlu untuk dikaji lebih mendalam. Berikut saran untuk penelitian lebih lanjut tentang pembuatan model 3D dengan Blender :

1. Penulis sadari dalam pembahasan ini belum mengoptimalkan semua fitur yang dimiliki Blender, Photoshop, dan Team Fortress 2. Oleh karena itu alangkah lebih baik jika dilakukan analisis dan pembahasan yang lebih mendalam tentang berbagai fitur yang dimiliki software tersebut sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan secara lebih mendalam.
2. Akan lebih baik jika model dan tekstur dari 3D keris ini lebih mendetail mendekati nyata
3. Pembuatan model 3D secara lebih mendalam sehingga model yang dibuat menjadi lebih detail dan menarik *player* Team Fortress 2 lain sehingga model mempunyai daya jual.