

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan Aplikasi Game 3D HAND GLIDING SIMULATOR ini maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Pembuatan Aplikasi Game 3D ini terdiri dari 3 tahap. Tahap pertama adalah tahap pra produksi yaitu menyiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan game ini seperti ide permainan, tema, sinopsis, map, *Konsep Seni* dan sebagainya. Tahap kedua adalah tahap produksi, pada tahap inilah pembuatan aplikasi Game 3D yang sebenarnya berlangsung. Tahap yang terakhir adalah tahap pra produksi, semua file 3D, texture dan file-file audio di satukan.
2. Dalam membuat 3D model perlu memperhatikan *Polycount*. *Polycount* merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembuatan game pada tingkat mobile sampai AAA.
3. Teknik yang digunakan oleh praktisi profesional seperti Level of Detail, optimize pada UVmap, optimize pada alpha texture sangat penting dalam menjaga kestabilan memory pada game dengan kualitas yang maksimal.

5.2 Saran

Hal-hal yang perlu diperhatikan ketika dihadapkan pada sebuah project pembuatan AAA Game :

1. Melakukan penelitian dengan bekerja secara langsung di perusahaan Game, karena proses pembuatan AAA Game sangat rumit, dibutuhkan pengalaman langsung dalam pembuatan produk game di perusahaan ternama.
2. Berkomunikasi dengan para pelaku game disetiap bidang, seperti programmer, Animator, Modeller, Konsep Seniist, Level Designer, Game Designer, Lighting Artist, Technical Artist untuk mendapatkan workflow yang lebih efisien.
3. Pada saat *modelling*, perhatikan jumlah *polygon* demi mendapatkan Game yang optimal
4. Pesan dalam proses pembuatan Game ini adalah keahlian dapat diperoleh hanya dengan tindakan serta disiplin, karena tindakan mewakili doa kepada Allah SWT.