

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Hasil evaluasi yang melibatkan uji khalayak ahli dan uji khalayak umum menunjukkan bahwa karakter 3D Aya memperoleh hasil penilaian yang positif. Uji khalayak ahli memperoleh nilai indeks sebesar 79,6%, sehingga dapat dikategorikan ke dalam kategori penilaian “baik”. Penilaian ini menunjukkan bahwa karakter telah memenuhi aspek teknis yang dinilai, meliputi kesesuaian dengan *concept art*, proporsi, struktur topologi, *UV mapping*, kualitas tekstur, serta kelayakan karakter untuk digunakan dalam *game engine*. Sementara itu, hasil evaluasi uji khalayak umum memperoleh nilai indeks sebesar 72,96%, yang juga termasuk dalam kategori penilaian “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa karakter 3D Aya memiliki daya tarik visual yang baik, detail yang cukup jelas, pemilihan warna yang sesuai, serta kesesuaian karakter dengan tema dan dunia dalam *game*.

Berdasarkan proses perancangan, pembuatan, dan evaluasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa produksi karakter 3D Aya berhasil dilaksanakan melalui tahapan produksi karakter 3D yaitu dimulai perancangan desain karakter atau *concept art*, *modeling*, *digital sculpting*, *texturing*, *rigging*, hingga implementasi ke dalam *game engine* dengan memperhatikan aspek teknis dan visual. Hasil uji khalayak ahli dan uji khalayak umum menunjukkan bahwa karakter yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan sebagai aset *game*, meskipun masih berada pada kategori “Baik”, sehingga terdapat peluang pengembangan lebih lanjut, khususnya pada penyempurnaan detail visual, proses *UV mapping*, *rigging*, serta penguatan arah artistik di masa mendatang.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan, proses pembuatan, serta evaluasi yang telah dilakukan dalam penelitian pengembangan karakter 3D Aya untuk *game*, penulis menyampaikan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya.

1. Pada pengembangan lanjutan *game* Life in Borderline, diharapkan seluruh anggota tim dapat meningkatkan partisipasi dan kerja sama secara lebih optimal. Kesamaan niat, semangat, dan komitmen dalam proses pengembangan perlu dijaga agar setiap anggota tidak bekerja secara individual, melainkan saling mendukung untuk mencapai tujuan bersama dalam pengembangan *game*.
2. Pada tahap pengembangan selanjutnya, proses *rigging* disarankan untuk dilakukan secara lebih mendalam dan optimal, baik dari segi struktur tulang maupun kualitas deformasi *mesh*, agar pergerakan karakter menjadi lebih natural, stabil, dan sesuai dengan kebutuhan animasi dalam *game*.
3. Pemahaman mengenai gaya visual (*style*) dan perancangan karakter perlu diasah lebih mendalam agar karakter yang dihasilkan dapat lebih tepat sasaran dan selaras dengan tema serta dunia yang dibangun dalam *game*.
4. Pada pengembangan selanjutnya untuk lebih memperhatikan kerapuhan *UV mapping* dan struktur topologi karakter, agar distribusi tekstur menjadi lebih optimal, meminimalkan distorsi visual, serta mendukung proses animasi dan pengembangan aset 3D yang lebih efisien.
5. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar proses pengembangan karakter 3D dilakukan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah karakter, variasi desain, maupun tahapan evaluasi, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat memberikan kontribusi yang lebih mendalam terhadap pengembangan aset *game*.