

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari penelitian dengan judul Perancangan Karakter 3D Gatotkaca G3 Pada Game *Mecha Protocol* Dengan Menggunakan *Blender* dan *Adobe Substance Painter*, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Telah dibuat *3d model* dari karakter Gatotkaca G3 yang diimplementasikan pada game *Mecha Protocol*. Karakter Gatotkaca G3 dirancang melalui tahapan yang terstruktur mulai dari pra produksi, produksi hingga tahap pasca produksi. Dimulai dengan tahap pra produksi yang tahapannya berupa pengumpulan data, analisis kebutuhan, pembuatan cerita agar karakter mempunyai background yang jelas, dan *concept art*. Tahap selanjutnya adalah tahap produksi yang memuat, pembuatan *blocking* pada model, *retopology*, *Uv mapping*, serta *texturing*. Terakhir perancangan akan melalui tahap pasca produksi yang berisi *testing* pada *modeling* untuk memperbaiki model hingga layak untuk digunakan.
2. Penelitian diujikan kepada 3 validator ahli dengan profesi dan pengalaman di bidang 3D ataupun game yang menunjukkan hasil perancangan karakter Gatotkaca G3 pada game *Mecha Protocol* dinilai sangat baik dengan skor rata-rata 82,7%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil pembahasan dari penelitian, peneliti mendapatkan *feedback* saran dari validator ahli. Berikut rangkuman saran yang diberikan dirangkum.

1. Perancangan dari model Gatotkaca G3 menghasilkan model dengan jumlah *poly* sekitar 30000 yang relatif cukup berat pada beban komputasi. Hal ini nantinya dapat memperberat performa permainan, terutama pada segi *rendering*, penggunaan memori, serta mempengaruhi frame rate saat game dimainkan. Hal ini juga akan berpengaruh pada pengalaman bermain, terutama pada *device* dengan spesifikasi menengah kebawah, sehingga

2. pengurangan *poly* akan sangat meringankan beban dari model di dalam game.
3. Jumlah *polygon* bisa dipastikan lagi untuk keperluan apa digunakan. Dalam model game *highpoly* ukuran sekitar 25k sampai 40k sudah cukup untuk keperluan game *aste* sedangkan untuk keperluan *cutscene* bisa ditingkatkan ke sekitar 50k.
4. Bagian desain dirasa masih kurang menggambarkan kesan Gatotkaca secara menyeluruh dan masih berkesan terlalu robot. Beberapa aspek desain bisa dibuat lebih mirip lagi terutama pada bagian kepala untuk lebih menguatkan identitas Gatotkaca.

