

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan (sesuaikan dengan rumusan masalah)

Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis dengan judul pembahasan perancangan dan permodelan 3D property menggunakan teknik low poly pada game Grim Eduscape dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan model 3D Property dengan menggunakan teknik low poly pada game "Grim Eduscape" melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, analisis aspek produksi, produksi, dan pasca produksi.
2. Kebutuhan fungsional yaitu mampu membuat model 3D Property Pada game "Grim Eduscape".
3. Dari hasil evaluasi kegiatan didapat didapatkan prosentase 75,4 yang dimana nilai tersebut tergolong BAIK.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari pembahasan perancangan dan permodelan 3D Property, maka terdapat saran-saran yang nantinya akan berguna dalam pengembangan selanjutnya. Adapun saran dan masukan dari para ahli serta industri adalah sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan optimalisasi aset melalui penerapan texture atlas atau UV packing yang lebih efisien guna mengurangi jumlah material dan meningkatkan performa game.
2. Pengembangan aset dapat diperluas dengan menambahkan variasi modul atau variant asset untuk meningkatkan keragaman visual lingkungan game tanpa menambah beban geometri secara signifikan, sehingga mendukung fleksibilitas desain level.

3. Proses pascaproduksi dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknik pencahayaan (lighting) dan post-processing pada game engine Unity untuk meningkatkan suasana dan atmosfer permainan, khususnya dalam mendukung konsep edukasi pada game Grim Eduscape.
4. Pengujian performa aset pada berbagai spesifikasi perangkat keras disarankan agar aset 3D yang dikembangkan dapat berjalan optimal pada beragam platform dan kondisi penggunaan.

