

BAB V

Penutup

5.1 Simpulan

Setelah dilakukan proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan *game* ini dibutuhkan pemahaman terhadap permodelan karakter 3dimensi, teksturing dan animasi. Hal ini berkaitan dengan pemahaman baik tentang *software* 3dimensi maupun 2 dimensi.
2. Dalam pembuatan *game* ini dibutuhkan pemahaman terhadap alur pipeline *game* engine dan pemrograman yang dipakai, guna mendapatkan hasil akhir *game* yang efisien. Efisien baik dalam segi manajemen waktu pengerjaan maupun dalam kualitas *game*.
3. Dalam pembuatan *game* ini dibutuhkan juga pemahaman terhadap tema yang diambil yaitu Gasing traditional indonesia itu sendiri. Selain itu juga dibutuhkan pemahaman elemen-elemen pendukung seperti unsur tradisional.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang belum dikembangkan. Tugas akhir ini masih terkendala masalah manajemen waktu pengerjaan dan efektifitas *pipeline* pengerjaan. Semua masih memerlukan pengembangan lebih lagi.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis saat pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka didapat saran penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Peningkatan dalam segi grafis perlu dilakukan. Baik dalam segi *user interface* maupun tingkat kedetilan dari objek 3 dimensi *game*.
2. Manajemen waktu saat produksi sangat penting untuk direncanakan dengan matang. Serta dilaksanakan dengan disiplin.

Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca bahkan bagi penelitian lanjutan.

