

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir Permainan *Android Frontline*

1. Penciptaan Permainan Animasi 3D “*Android Frontline*” telah selesai diproduksi dan terjadi beberapa perubahan seiring berjalannya konsultasi seperti Judul karya dan bagian visualisasi karakter.
2. Penciptaan Permainan Animasi 3D “*Android Frontline*” telah selesai terdiri dari 1 Level utama dengan skala map luas terdiri dari 1 premis cerita
3. Penciptaan Permainan Animasi 3D “*Android Frontline*” menggunakan teknik *digital drawing*, *3D Modelling* dan *Animating* untuk pembuatan Aset, sedangkan untuk proses pembuatan mekanisme menggunakan teknik *digital programming* dengan menggunakan bahasa komputer C++ .

B. Saran

Proses penciptaan *game* 3D “*Android Frontline*” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan bernilai positif antara lain :

1. Memainkan *gim*, riset melalui buku dan internet, dan melakukan *brainstorming* bersama peminat karya seni khususnya dalam *game digital* dan animasi akan mempermudah membangun konsep dan ide yang matang untuk pembuatan *game digital*.
2. Sebelum memulai menciptakan karya memerlukan riset, agar karya dapat dipertanggung jawabkan dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Bates, Bob. 2004. *Games Design Second Edition*. United States of America: Premier Press.

Hutchinson, Mark Haigh. 2009. *Real Times Cameras*. United States of America: Sabre Foundation

Rouse, Richard. 2001. *Game design: theory & practice*. Texas: Wordware publishing, Inc.

Swing, Edward. Craig A., dan Douglas A. 2009. *Learning Process and Violent Video Games*. Florida: University of Florida.

Laman

<https://nofilmschool.com/2018/06/how-move-your-camera>

<https://www.stevenpoe.com/7-video-production-dynamic-camera-movements/>

https://www.gamasutra.com/blogs/SamanthaStahlke/20170919/305840/Prototyping_a_Dynamic_Camera_System.php

<https://www.gdcvault.com/play/192/Designing-and-Implementing-a-Dynamic>

<https://www.gdcvault.com/play/192/Designing-and-Implementing-a-Dynamic>

LAMPIRAN

A. Referensi



Gambar 1: Contoh *HUD* the Division



Gambar 2: *Angle camera* yang di gunakan di the division



Gambar 3: *Dynamic Camera* dari game REMEMBER ME

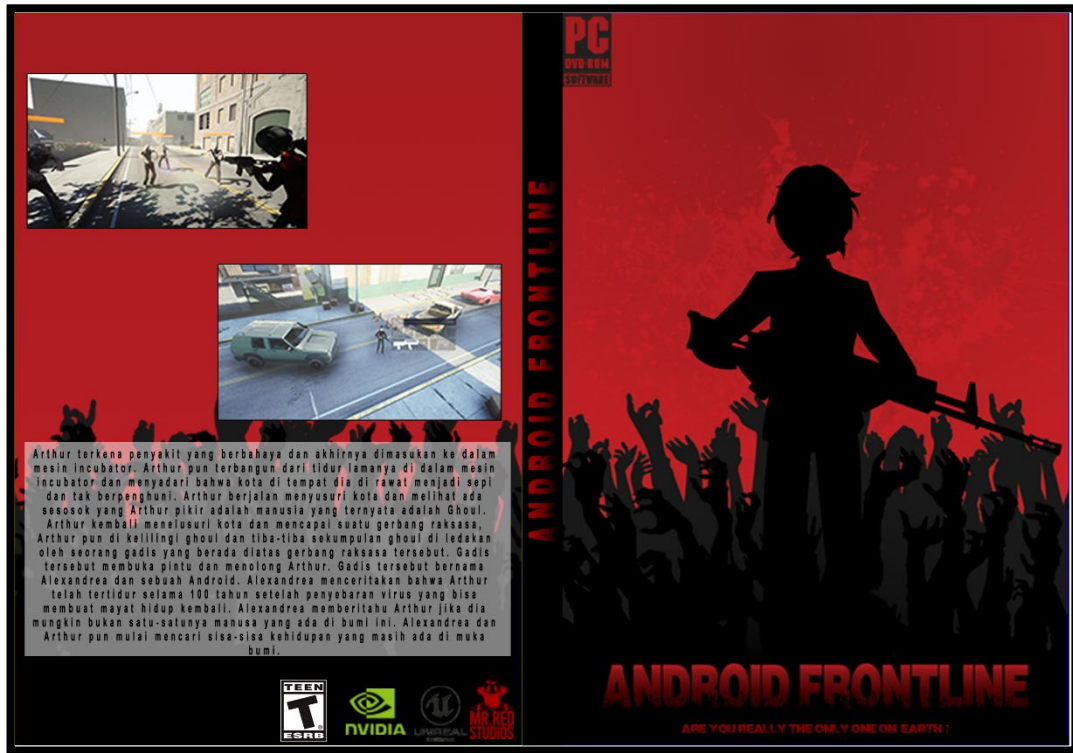


Gambar 4: *Angle transision* di dalam game REMEMBER ME

B. Desain Poster dan DVD



Gambar 5: Poster

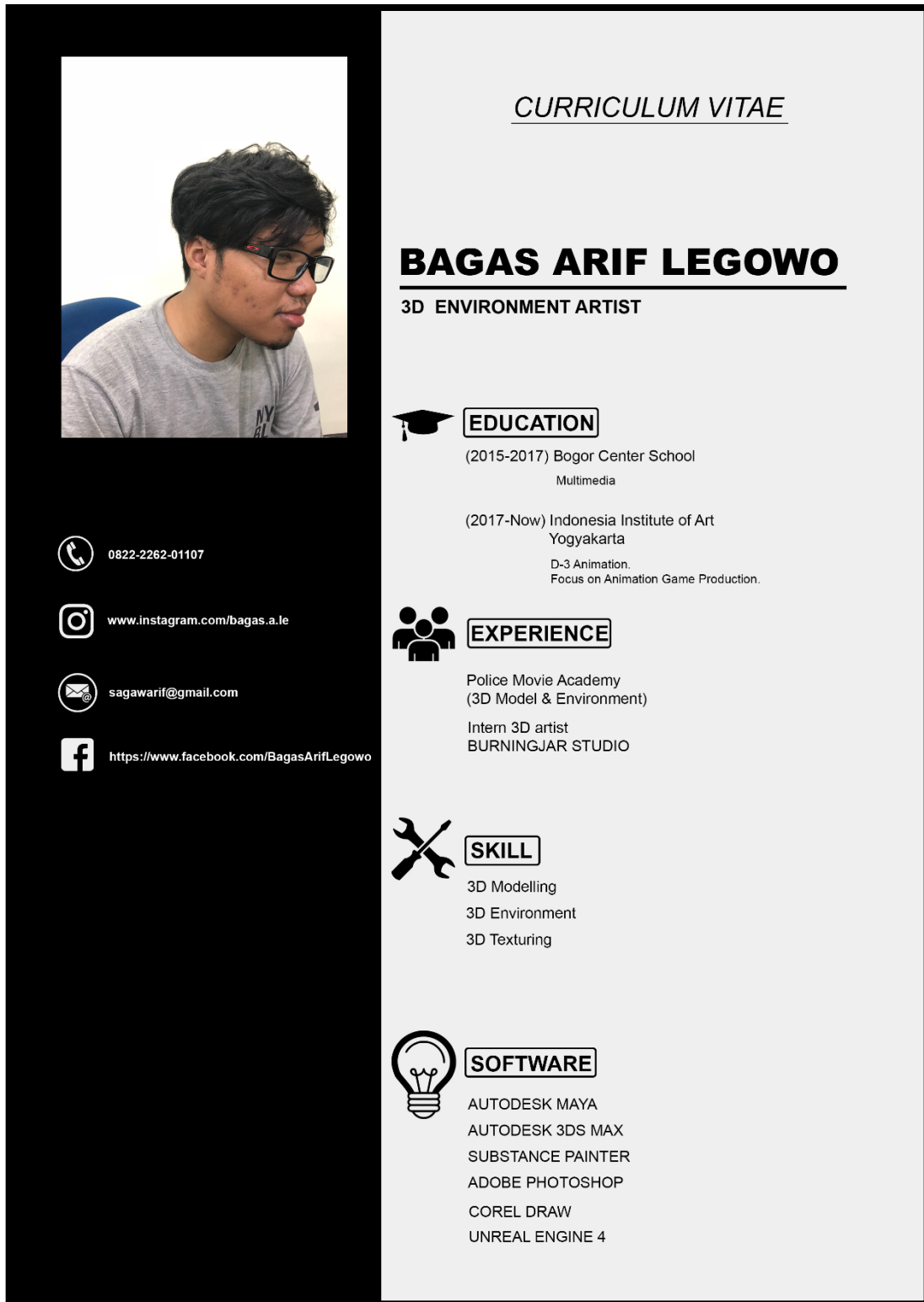


Gambar 6: Cover Case DVD



Gambar 7: *Label DVD*

C. CV



Gambar 8: CV