

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aset 3D model dengan menggunakan metode *polygon reduction* dapat membantu untuk menurunkan jumlah vertex pada *polygon*.
2. Aset 3D model menggunakan metode *polygon reduction* dapat menghasilkan objek berupa *low poly* yang dimana akan berpengaruh terhadap performa permainan.
3. Aset 3D model menggunakan metode *polygon reduction* dapat mengurangi jumlah quad, edges, dan size agar tidak memberatkan perangkat.

#### **5.2. Saran**

Pembuatan aset 3D model untuk gamifikasi game BNI Candy Crush dengan metode *polygon reduction* ini tidak lepas dari berbagai kekurangan, untuk itu ada beberapa saran untuk pengembang selanjutnya:

1. Pembuatan gamifikasi game *mobile* perlu dioptimalkan dengan mengurangi *polygon*, dan mengurangi efek yang tidak perlu.
2. Pembuatan aset 3D model untuk gamifikasi game BNI Candy Crush tidak perlu menggunakan 3D model *high poly* untuk menjaga performa permainan.