

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aset 3D Model menggunakan metode retopology dapat membantu untuk menurunkan jumlah vertex pada *polygon*.
2. Aset 3D Model menggunakan metode retopology dapat menghasilkan performa optimal dan sesuai spesifikasi dengan target 60 Fps (Frames Per-Second).
3. *Polygon* count pada setiap environment sangat berpengaruh dalam mencapai target game *virtual reality* yang optimal dan sesuai spesifikasi.
4. Menghasilkan jumlah total count sesuai rekomendasi perangkat Oculus Quest 2 yakni 991.300 vertex.

#### 5.2. Saran

Pembuatan aset 3D Model untuk game VR (*virtual reality*) Nusa Dansa dengan metode Re-topology ini tidak lepas dari berbagai kekurangan, untuk itu ada beberapa saran untuk pengembang selanjutnya:

1. Pembuatan aset 3D model untuk game *virtual reality* dengan metode retopology sudah dapat mencapai performa optimal dan sesuai spesifikasi, namun jika ditujukan untuk pembuatan game dengan visual yang lebih detail penulis menyarankan untuk menggunakan aset 3D Model Highpoly namun tetap mempertimbangkan performa dan spesifikasi yang ingin dituju.
2. Pembuatan game *virtual reality* mobile perlu dioptimalkan untuk perangkat mobile dengan mengurangi *polygon*, mengurangi tekstur yang besar, dan mengurangi efek yang tidak perlu untuk menjaga performa game yang baik.