

## BAB VI. PENUTUP

### 6.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa *game fighting* yang dibuat berhasil berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Hal tersebut dilihat dari hasil pengujian (*user testing*) yang dilakukan kepada pengguna yang belum pernah memainkan *game* tersebut yang berhasil melakukan tugasnya dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan pada rata-rata hasil waktu penyelesaian tugas yaitu 4,9 detik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemain tidak bingung dalam memainkan atau menjalankan fungsi-fungsi pada *game* tersebut. Fungsi-fungsi yang berjalan dalam *game* juga dapat berfungsi sebagaimana yang telah direncanakan dilihat dari hasil pengujian bahwa tidak ada keterangan *error* pada fungsi-fungsi atau aktivitas yang dilakukan oleh pemain. Dengan demikian *game fighting* telah berhasil dibuat dan dapat digunakan.

### 6.2. Saran

Dalam rangka pengembangan lebih lanjut mengenai *game fighting* yang dibuat maka terdapat beberapa saran antara lain:

1. Mendesain ulang semua objek dalam *game* sehingga tampak lebih realistis atau nyata
2. Penambahan fitur peringkat untuk memberikan peringkat pada pemain yang terdaftar.
3. Dapat dimainkan secara *online* dan mencari teman secara *random* melalui proses *matching* untuk memulai permainan *singleplayer*.

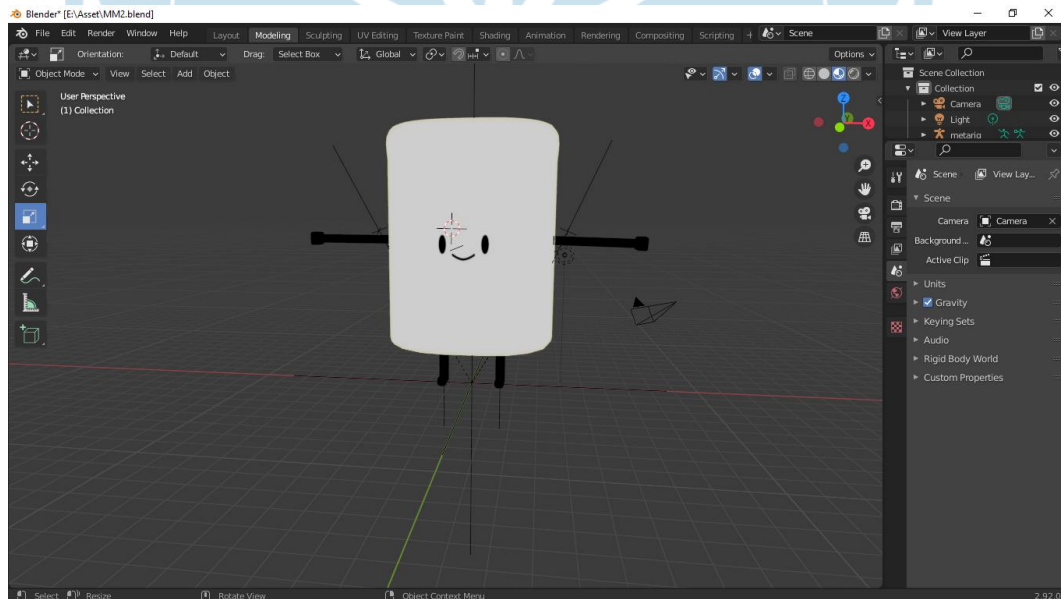
## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kurniansah, R. 2014. *Academia Edu*. Retrieved 1 1, 2017, from [http://www.academia.edu/8290344/definisi\\_pariwisata\\_dar\\_i\\_beberapa\\_ahli](http://www.academia.edu/8290344/definisi_pariwisata_dar_i_beberapa_ahli)
- [2] Kusadhi, S. D. 2016. *e-journal UAJY*. Retrieved 3 15, 2017, from <http://e-journal.uajy.ac.id/10906/>
- [3] Musfiroh, T. 2009. "*Menumbuh Kembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini*". Jakarta: Grasindo.
- [4] Christoffel Jhon S., "Pembuatan Game FPS Bertema "Dirgantara Zombies" Menggunakan Unreal Engine 4", 2020.
- [5] Hamdalla Penta P., "Pengembangan Game 2D Platformer "Santeri" Berbasis Android", 2020.
- [6] Rangga P., "Pembangunan Game Survival 3D Berbasis Desktop", 2016.
- [7] Ted Stahl. 2005. "Video Game Genres".  
<https://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>
- [8] Epic Games. 2004. "Blueprint Visual Scripting".  
<https://docs.unrealengine.com/en-US/ProgrammingAndScripting/Blueprints/index.html>
- [9] Muhammad Dahria, "Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence)," *Artif. Intell.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–10, 2014.
- [10] H. A. Ramadhan and D. A. Putri, "Big Data, Kecerdasan Buatan, Blockchain, dan Teknologi Finansial di Indonesia," pp. 1–66, 2018.

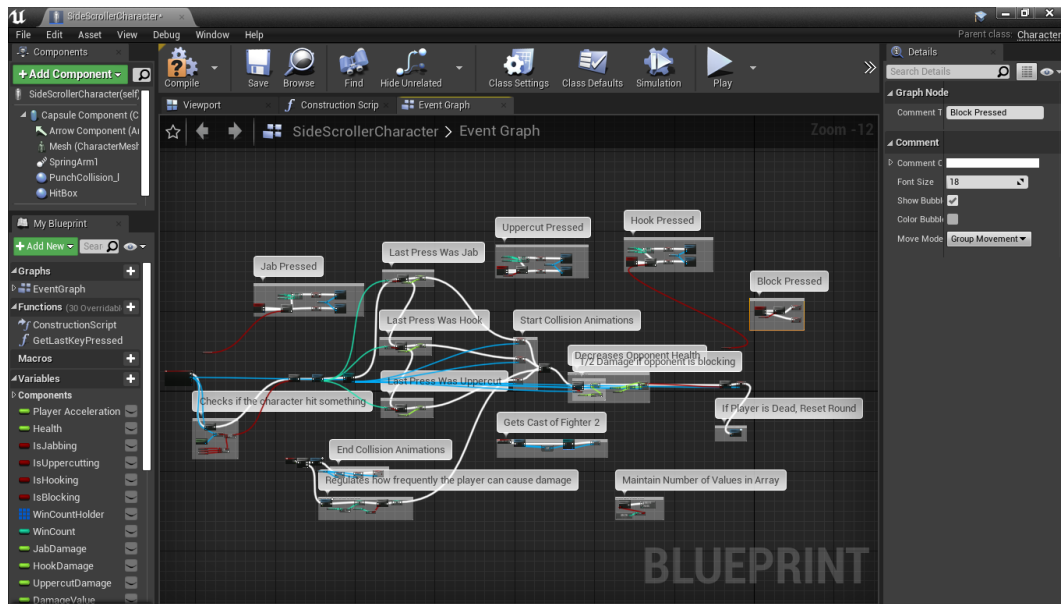
# LAMPIRAN



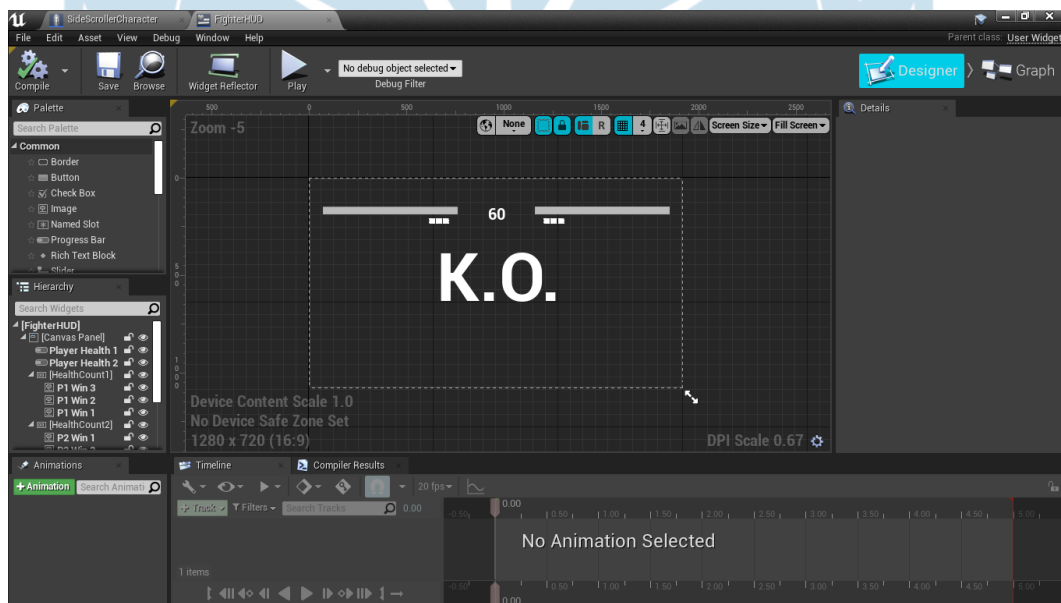
Tampilan antarmuka pembuatan karakter.



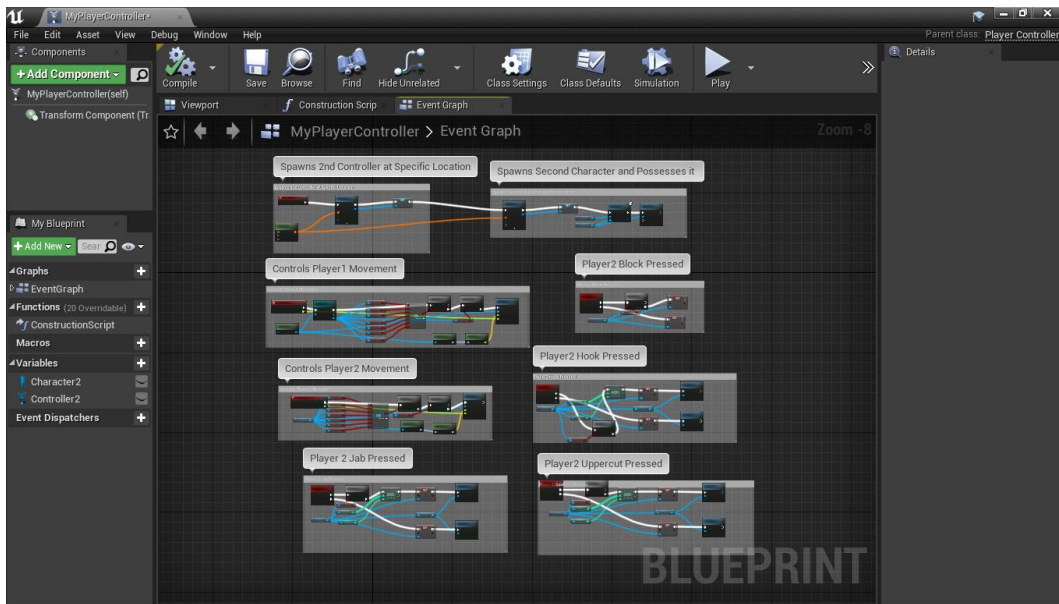
Tampilan antarmuka pembuatan karakter ke 2



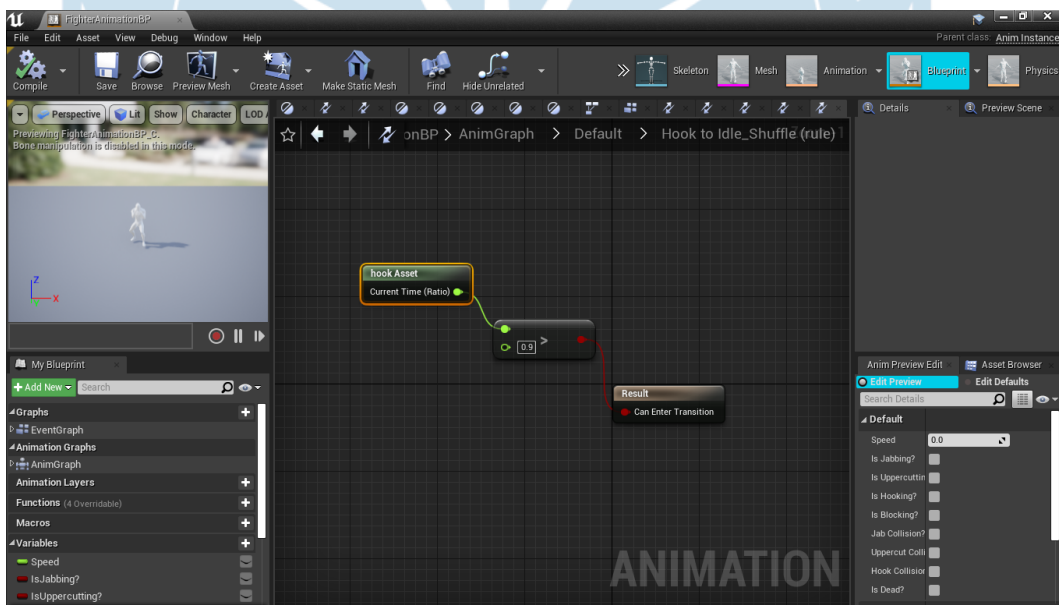
Tampilan antarmuka *blueprint side scroller*.



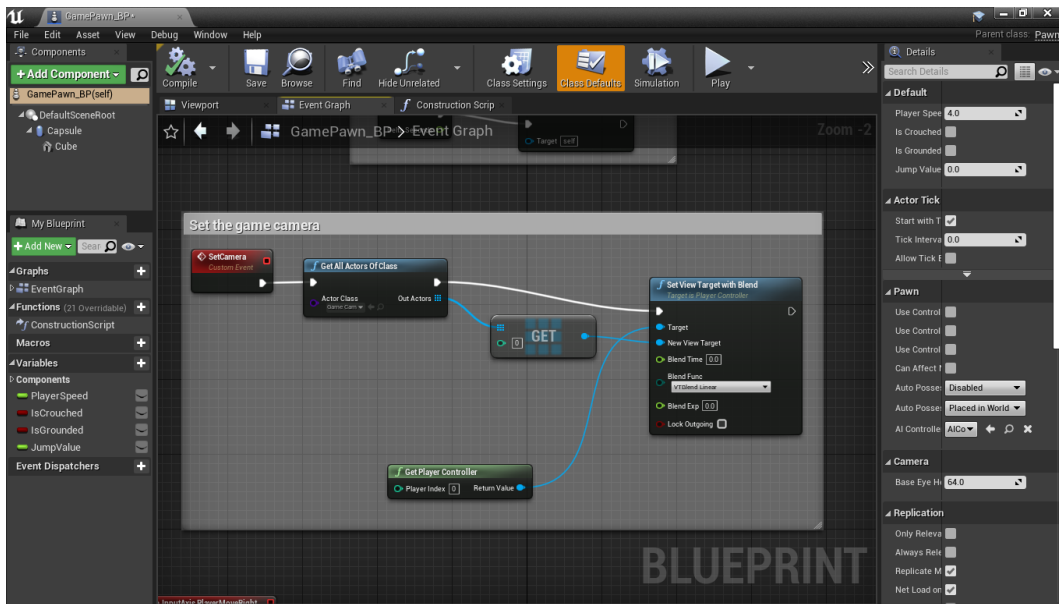
Tampilan HUD untuk permainan pada saat dimulai.



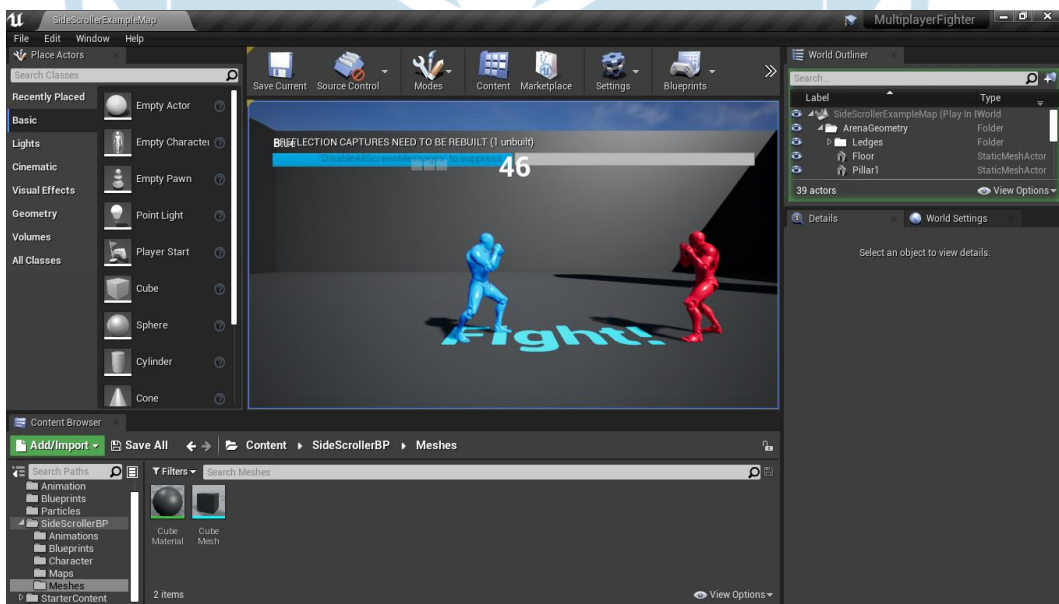
Tampilan blueprint untuk *player controller*



Tampilan blueprint untuk animasi gerak



Tampilan blueprint untuk pengaturan kamera pada permainan



Tampilan blueprint game