

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pengujian fitur Unreal Engine 5 yang dilakukan melalui pengembangan projek, maka diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan *game* menggunakan Unreal Engine 5 akan memudahkan pengembang *game* karena fitur yang disediakan terkesan mudah untuk diimplementasi bagi pengguna dengan berbagai keahlian dalam pengembangan *game*. Karena demikian, proses pembuatan *game* akan lebih cepat sehingga mendukung kemajuan industri *video game*. Informasi mengenai Unreal Engine cukup lengkap sehingga mendukung keberhasilan pembuatan projek dan memberikan dorongan bagi para pengembang *game* yang belum memiliki pengalaman untuk mengembangkan *game* terutama *game* berjenis *open-world*.

B. Saran

Terdapat pula saran yang disampaikan penulis kepada pembaca yaitu untuk melakukan penelitian terlebih dahulu dengan berbagai sumber tersedia ketika mengimplementasikan sebuah fitur, terutama dengan dokumentasi yang disediakan oleh Epic Games. Dengan melakukan demikian, pengguna dapat melakukan observasi terhadap kompatibilitas versi Unreal Engine yang digunakan serta membentuk ekspektasi alur dan kinerja untuk fitur tersebut terlebih dahulu dan kemudian dapat mengimplementasikan fitur tanpa kendala.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Patil, Amardeep. “*What is Unreal Engine?*”. Online. 1 June 2019. Available: <https://www.educba.com/what-is-unreal-engine/>. [Accessed 20 January 2022]
- [2] Farris, Jeff. “*Forging new paths for filmmakers on ‘The Mandalorian’*”. Online. 20 February 2020. Available: <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/forging-new-paths-for-filmmakers-on-the-mandalorian>. [Accessed 20 January 2022]
- [3] L’Italien, Ryan. “*Unreal Engine 5 (UE5) Has Changed the Game*”. Online. 9 July 2021. Available: <https://www.perforce.com/blog/vcs/unreal-engine-5>. [Accessed 20 January 2022]
- [4] Jani Hämäläinen. “*Game Development with Unreal Engine 4*”. Laurea University of Applied Sciences, 2020. pp. 6-14.
- [5] Josephine Ortgies. “*Recreating the Valles Marineris - Modeling and Texturing*”. University of Bremen, 2019. pp. 13-30.
- [6] Tri Hai Ha. “*Game development with Unreal Engine*”. South-Eastern Finland University of Applied Sciences, 2022. pp. 8-21.
- [7] Tashia. “Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia”. 16 March 2017. Available: <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/> [Accessed 20 July 2022]
- [8] Gamelab Indonesia. “*Mengenal Game Engine*”. Online. 20 June 2018. Available: <https://www.gamelab.id/news/10-mengenal-game-engine> [Accessed 31 January 2022]
- [9] Swan, Yuliarti. “*Apa Itu Rendering: Pengertian, Teknik, dan Software Terbaik*”. Online. 29 November 2021. Available: <https://tedas.id/teknologi/apa-itu-rendering/> [Accessed 2 February 2022]
- [10] Sefton, Jamie. “*The roots of open-world games*”. Online. 12 July 2008. Available: <https://www.gamesradar.com/the-roots-of-open-world-games/> [Accessed 4 February 2022]

- [11] Epic Games. “*Features - Unreal Engine*”. Online. 5 August 2017. Available: <https://www.unrealengine.com/en-US/features> [Accessed 2 February 2022]
- [12] Old PC Gaming. “*Unreal Review*”. Online. 23 October 2013. Available: <https://oldpcgaming.net/unreal-review/> [Accessed 20 July 2022]
- [13] Adam, Azzizil. “*Mencoba untuk Mengenal Lebih Dekat Unreal Engine Dalam Game*”. Online. 9 August 2019. Available: <https://www.gimbot.com/mengebal-lebih-dekat-unreal-engine/> [Accessed 2 February 2022]
- [14] Epic Games. “*Lumen Global Illumination and Reflections*”. Online. Available: <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/RenderingFeatures/Lumen/> [Accessed 2 February 2022]
- [15] Unreal Engine. “*Welcome to Unreal Engine 5 Early Access*”. Online. Available: <https://youtu.be/d1ZnM7CH-v4> [Accessed 20 July 2022]
- [16] Epic Games. “*Nanite Virtualized Geometry*”. Online. Available: <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/RenderingFeatures/Nanite/> [Accessed 2 February 2022]
- [17] Seymour, Mike. “*The Matrix is Unreal*”. Online. Available: <https://www.fxguide.com/featured/the-matrix-is-unreal/> [Accessed 20 July 2022]
- [18] Epic Games. “*Landscape Materials*”. Online. Available: <https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/BuildingWorlds/Landscape/Materials/> [Accessed 24 May 2022]
- [19] McKenzie, Theodore. “*A Deep Dive into Unreal Engine’s 5 Nanite*”. Online. Available: <https://80.lv/articles/a-deep-dive-into-unreal-engine-s-5-Nanite/> [Accessed 29 May 2022]
- [20] Epic Games. “*MetaSounds: The Next Generation Sound Sources*”. Online. Available: <https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/metasounds-the-next-generation-sound-sources-in-unreal-engine/> [Accessed 2 June 2022]

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISA FITUR UNGGUL YANG DITAWARKAN OLEH UNREAL ENGINE 5

yang disusun oleh

Nicky Jovanus

180709851

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 08 Agustus 2022

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Joseph Eric Samodra, S.Kom., MIT	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Eduard Rusdianto, S.T.,M.T.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Joseph Eric Samodra, S.Kom., MIT	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Stephanie Pamela Adithama, S.T., M.T.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Herlina, S.Kom., M.Eng	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 08 Agustus 2022

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini