

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari perancangan, pengembangan, dan pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini maka, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa peneliti telah berhasil membuat dan mengembangkan *game* “The Last Mission” untuk *game* 2D yang memiliki genre *Shooter*. Agar Peneliti dimudahkan dalam pembuatan “The Last Mission”, peneliti menggunakan aplikasi Unity untuk mengembangkannya. Hasil dari Penelitian ini *game* “The Last Mission” berhasil dibangun dan semua fungsi menu yang ada dalam *game* dapat dijalankan sesuai dengan fungsinya masing-masing. Dari pengujian *game* yang dilakukan oleh responden dapat kita lihat bahwa para responden memberikan tanggapan positif terhadap *gameplay*, tampilan, kontrol yang mudah dikuasai, tingkat kesulitan yang cukup menantang, dan *sound effect* dan *background music* yang sesuai dengan tema.

B. Saran

Meskipun *game shooter* 2D “The Last Mission” ini sudah berhasil dibangun, *game* ini masih memerlukan pengembangan yang lebih lanjut. Sesuai dengan kritik dan saran yang diterima peneliti dari para responden, penulis menampung saran-saran sebagai berikut:

1. *AI* atau kecerdasan buatan musuh dapat melakukan hal-hal yang lebih kompleks
2. Menambahkan dialog agar pemain dapat mengetahui cerita yang ada pada *game* “The Last Mission”.
3. Penambahan jenis-jenis musuh agar tantangan yang dihadapi menjadi lebih bervariasi
4. Mengembangkan fitur *upgrade* senjata agar *gameplay* lebih bervariasi

dan pemain dapat lebih menikmati *game* “The Last Mission”

5. Penambahan kemampuan karakter pemain agar dapat menembak ke arah atas, bawah, diagonal, dan menunduk.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Saarelainen and M. Pakarinen, "2D Game Development With Unity 3D," *Karelia Univ. Appl. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–67, 2013.
- [2] I. S. Aji, G. Adyaksa, and B. Laksono, "Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Diukur Dengan Ruler Drop Test," *J. Fac. Med. Diponegoro Univ.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–21, 2014.
- [3] D. Iswanto, A. S. Sukamto, and Yulianti, "Rancang Bangun Game Edukasi Hero of Borneo Berbasis Android," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2015.
- [4] R. Arora and N. Arora, "Analysis of SDLC Models," *Int. J. Curr. Eng. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 2277–4106, 2016.
- [5] D. Kurniawan, "Pembuatan Game 2D Multiplayer Shooting 'Berzeker's Trial' Pada Platform PC.," vol. 21, no. 1, pp. 1–9, 2020.
- [6] G. Mau, "RANCANG BANGUN GAME 2D SHOOTER PLATFORMER MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 3, no. 1, pp. 117–122, 2019.
- [7] W. A. Rifai, "Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android," *J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–14, 2015.
- [8] I. G. T. Isa and Asriyanik, "Game Edukasi Sejarah Gerakan Kemuhammadiyah dengan Metode Picture and Picture Berbasis Android," *J. Buana Inform.*, vol. 8, no. 3, pp. 171–180, 2017, doi: 10.24002/jbi.v8i3.1319.
- [9] F. K. Utama, "SHOOTER GAME UNDERWATER MUTATION MENGGUNAKAN METODE FSM (FINITE STATE MACHINE)," *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 625–630, 2017.
- [10] S. Mahmudah, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI 3D 'FINDING TREASURE' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER UNTUK SISWA KELAS X TKJ SMK NEGERI 1 NGAWEN," *J. Fak. Tek. Univ. Negeri Yogyakarta*, vol. 6, no. 1, pp. 1–133, 2017.

- [11] E. Adam, *Fundamentals of Action and Arcade Game Design*. New Riders, 2014.
- [12] E. Adams, *Fundamentals of Shooter Game Design*. New Riders, 2014.
- [13] M. . Syadam Arie Suyuti, Ika Ratna I.A, S.kom, "PEMBUATAN GAME ACTION 'SPECE SHOOTER' BERBASIS DEKSTOP DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D," *J. Tek. nformatika*, vol. 1, no. 111080200006, pp. 1–50, 2016.
- [14] T. Minkkinen, *Basics of Platform Games*. 2016.
- [15] Y. G. Putra, "PEMBUATAN GAME BALAP KUCING DENGAN UNITY BERBASIS ANDROID," *J. Skripsi*, vol. 1, no. 1, pp. 1–52, 2017.
- [16] A. F. Rahman, "PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI KATELU (Klasifikasi Komponen Komputer) BERBASIS ANDROID DENGAN TOOLS UNITY 3D GAME ENGINE," *Tugas Akhir Skripsi*, vol. 1, no. 1, pp. 1–74, 2017.
- [17] A. Hejlsberg, *C Sharp Programming Language*. 2006.
- [18] R. A. Hidayat, "Kecerdasan Komputer Pada Permainan Tic Tac Toe Dengan Metode Game Tree," *J. Teknol. DAN Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–24, 2016.
- [19] M. F. Rahadian, A. Suyatno, and S. Maharani, "PENERAPAN METODE FINITE STATE MACHINE PADA GAME " THE RELATIONSHIP ", " *J. Inform. Mulawarman*, vol. 11, no. 1, pp. 14–22, 2016.
- [20] R. Susanto and A. D. Andriana, "PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DAN PROTOTYPING UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI," *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 14, no. 1, p. 41, 2016.