

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi, dapat diambil kesimpulan pokok pembuatan game 2 Dimensi The Magic Carpet menggunakan aplikasi Unity sebagai berikut :

1. Untuk tahap-tahap pembuatan game dimulai dari menentukan genre game yang akan dibuat kemudian merancang konsep dari game tersebut. Setelah itu mulai dengan pengumpulan materi-materi yang dibutuhkan dalam pembuatan game tersebut. Kemudian mulai membuat rancangan game tersebut, lalu menyempurnakan animasi game, lalu ketika game telah dapat dijalankan dan diimplementasikan maka dilakukan uji testing terhadap game tersebut, maka setelah itu game mulai dapat dikembangkan sesuai keinginan.
2. Perancangan dan pembuatan aplikasi game ini dibangun menggunakan Unity, yaitu suatu program aplikasi software game develop yang belum banyak digunakan oleh para game developer dan memiliki keunggulan yaitu, simple, mudah dimengerti, dan mudah digunakan untuk membuat game hanya dengan men-drag and drop item-item yang telah disiapkan dan dengan menambahkan efek-efek untuk menjalankan game dengan sempurna. Unity ini juga sebuah

aplikasi untuk membuat animasi yang handal dan mudah dimengerti maka menjadikan program pengolahan animasi ini dipilih.

3. Belum banyak game yang dibuat menggunakan aplikasi Unity, karena Unity sendiri adalah tergolong software game develop yang masih baru dan belum banyak orang mengenalnya.
4. Aplikasi game ini dapat dimainkan di beberapa device, seperti Android, PC Desktop, iOS, dan beberapa device yang lain.
5. Game ini dapat berjalan dengan baik setelah dilakukan tes pengujian terhadap game ini yang tertera pada **tabel 4.1**.

## **5.2 Saran**

Analisis dan perancangan game Rancang Bangun 2 Dimensi "The Magic Carpet" dengan Genre Adventure Game ini tidak sepenuhnya sempurna, masih sangat banyak kekurangan yang perlu diatasi untuk membuatnya lebih baik. Masih banyak yang harus diperhatikan jika membuat suatu rencana dan konsep sebuah penelitian. Penambah fitur dan fasilitas yang mendukung game agar terlihat natural, penambahan action scene, penambahan level yang lebih banyak dan rumit tentu akan sangat menyenangkan untuk mencegah kebosanan dalam bermain.