

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan, pembuatan, dan pengujian *game* “Synchronicity” penulis dapat menyimpulkan bahwa.

1. Pembuatan *game* menggunakan Unity dimudahkan dengan adanya fitur-fitur pendukung untuk membuat *game* lebih mudah tanpa harus menggunakan *script* secara utuh.
2. Telah berhasil dibuat *game puzzle platformer* “Synchronicity” dengan menggunakan Unity dengan mengimplementasikan pemenuhan kondisi untuk menyelesaikan level.

5.2 Saran

Setiap penelitian pasti memiliki kekurangan, begitu pula dengan penelitian yang penulis buat. Untuk itu saran yang bisa diberikan penulis untuk penelitian berikutnya adalah.

1. Penambahan jumlah level
Akan ditambahkan level lebih dari 1. Setiap level baru akan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.
2. Variasi obstacle yang lebih interaktif
Rintangannya serta kondisi yang harus dipenuhi akan ditambah menjadi lebih bervariasi dan interaktif.
3. Pengujian oleh responden
Pengujian *game* oleh pihak ketiga untuk mengetahui kekurangan serta saran yang dapat ditambahkan terhadap *game* ini.
4. Perilisan
Game dirilis untuk umum dan akan dilakukan pembaruan.