

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Mengacu kepada analisis, perancangan, implementasi, dan hasil pengujian yang telah dipaparkan pada bab – bab sebelumnya, dapat diambil beberapa poin kesimpulan secara menyeluruh mengenai Pembuatan Game The Last Mission dengan Menggunakan FPS Creator sebagai berikut:

1. Pembuatan *game* berjenis FPS(*First Person Shooter*) menggunakan FPS Creator Free dapat meminimalisir kebutuhan sumber daya yang dibutuhkan dalam pembuatan *game*. Meski memiliki kemampuan yang memadai untuk membuat *game* berjenis FPS klasik, FPS Creator versi perdana ini masih memiliki banyak *bugs*. Salah satu *bugs* yang ditemui ketika pembuatan *game* The Last Mission adalah *software* tersebut mengalami *crash* ketika proses *bulld game* dalam menggabungkan beberapa level *game* karena memakai terlalu banyak entity aktif berupa senjata dan musuh. Namun FPS Creator versi perdana ini memiliki kelebihan di sisi lain, yaitu dapat bekerja pada *minimum requirement* yang lebih rendah dari versi terbaru. Penerapan logika dan kreatifitas pengembang *game* sangat penting dalam membangun *game* menggunakan *engine* FPS.

2. Creator Free ini sangat penting untuk menutupi beberapa *bugs* yang kemungkinan terjadi.
3. *Game* “The Last Mission” dipisah per levelnya bertujuan untuk menambah keunikan *game* tersendiri, menambah rasa penasaran pemain untuk dapat memainkan level berikutnya, dan untuk menghindari *bugs* saat proses *build game*.
4. *Game* “The Last Mission” yang dibangun dapat dijadikan sebagai sarana hiburan bagi para penggemar *game* bergenis FPS klasik yang masih bertaraf pemula. *Game* dirancang dengan menggunakan *gameplay* yang sederhana dan mudah untuk diikuti.
5. Untuk membangun sebuah *game* yang menarik, diperlukan kemampuan imajinasi dan kreatifitas yang tinggi dalam menggabungkan semua unsur – unsur *game* agar menjadi padu.

5.2 Saran

Dalam hal memaksimalkan pengembangan *game*, adapun saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Membangun sebuah *game* sebaiknya dengan membentuk tim yang terdiri dari tiap – tiap spesifik hasil analisis kebutuhan pengguna agar dapat memaksimalkan kinerja dan hasil di setiap bidangnya.
2. *Game* “The Last Mission” didesain untuk ditargetkan kepada para pemain FPS pemula, namun kedepannya diharapkan dapat diterapkan

alur cerita yang lebih panjang dan kompleks untuk membuat alur *game* lebih menarik.

