

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.6 Kesimpulan

Kesimpulan terhadap program *game* “Sosialisasi Covid19” yang telah bangun berdasarkan perancangan serta implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Metode *FSM* yang diimplementasikan dalam *game* “Sosialisasi Covid19” terdapat pada musuh yang ada pada karakter virus covid19 yang dapat mengejar dan menyerang *player* dengan kondisi tertentu, *FSM* berguna dalam menentukan tingkat kesulitan oleh pemain.
2. Sosialisasi yang terdapat dalam *game* telah dapat menggambarkan sosialisasi protokol kesehatan pencegahan covid19 serta dapat mendukung pemain untuk lebih memahami pencegahan penyebaran virus covid19.
3. Sosialisasi yang dilakukan antara pemain dengan NPC (masyarakat) yang ada di *game* mampu membuka pandangan dan wawasan pemain dalam menerapkan protokol kesehatan covid19 di dunia.
4. Berdasarkan pengujian fungsional *game* telah dapat berjalan dengan baik tanpa kendala sesuai dengan perancangan dan fungsional *FSM* pada virus berjalan baik, jika tidak ada kondisi apapun maka virus akan diam jika kondisi jarak *player* dengan musuh 150 px maka virus akan mengejar *player*, jika jarak *player* dengan virus 100 px maka virus akan menembak jika darah musuh 0 maka virus akan mati. Maka diketahui *FSM* pada virus

(musuh) pada *game* “Sosialisasi Covid19” telah berhasil berjalan dengan baik sesuai rancangan yang telah diterapkan.

4.7 Saran

Pembuatan *game* “Sosialisasi Covid19” telah selesai. Tentu *game* ini memiliki kekurangan dan keterbatasan. Berikut merupakan saran yang didapat digunakan untuk meningkatkan kualitas terhadap *game* yang telah dibuat.

1. *Game* bergenre RPG dengan tampilan 2D. Pengembang selanjutnya dapat menggunakan genre FPS dengan tampilan 3D sehingga dapat meningkatkan pengalaman bermain bagi pemain *game* itu sendiri.
2. Alur cerita dalam *game* ini memiliki latar belakang sosialisasi penyebaran virus covid19 yang ada di sekitar kita. Cerita dapat dikembangkan lagi untuk sosialisasi bahayanya Nyamuk *Aedes aegypti* atau sosialisasi pentingnya berperilaku hidup bersih dan sehat.
3. *Game* ini berbasis android pengembang selanjutnya dapat dikembangkan *game* berbasis platform ios dan dapat ditambahkan jumlah *level*.