

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan perancangan serta pembuatan game labirin sederhana dengan judul "MYQUEST" dapat disimpulkan bahwa.

1. Dari sudut pengguna game ini mudah digunakan, dan desain map cukup menarik.
2. Dari sudut pengguna setting kamera menggunakan first person view, jadi seolah kita sendiri yang menjadi player.
3. Dari sudut pengembangan, game ini legal untuk dikembangkan karena menggunakan software open source.
4. Penggunaan Blender 3D memudahkan karena sudah di dukung game engine.
5. Sistem RUNTIME yang berbeda antara penggunaan di windows, linux, dan mac. Untuk save as runtime pada windows walau sudah menginstal visual C++2008 seperti yang disarankan pada web Blender.org, namun masih terjadi error, sehingga untuk sementara game ini belum bisa dirubah menjadi file aplikasi, menunggu perkembangan dari blender developer.
6. File Blender yang dibuat dengan program blender versi lama, bisa di buka pada versi terbaru, namun bila sudah melakukan editing pada versi

baru, bila dibuka kembali dengan blender versi lama tampilan akan berubah ke tampilan Wireframe (Seperti garis-garis), Termasuk juga bila jalankan pada versi 32Bit dan 64 bit.

7. Software blender kurang stabil bila di jalankan pada VGA Intel.

Untuk mengembangkan aplikasi Myquest ini disarankan adalah

1. Memberikan tambahan effect musik.
2. Menambahkan cerita, map dan NPC yang baru, sehingga game lebih menarik.
3. Untuk penggunaan software opensource balnder 3D ini masih kurang stabil, bila melakukan editing, terkadang harus disimpan terlebih dahulu baru perubahan terlihat, maka dibutuhkan kesabaran dalam melakukan pengembangan game ini. Dengan setting yang sama terkadang memiliki hasil yang berbeda, Sudah melakukan editing objek dan memberikan texture namun objek belum berubah, tiba – tiba tidak bisa dijalankan.
4. Jangan merubah nama folder tempat menyimpan texture, karena dapat menyebabkan error dan harus mengulang input texture ulang, terkadang walau sudah diinput ulang masih terjadi error pada saat file akan di rubah menjadi file aplikasi.
5. Setiap melakukan editing, disarankan melakukan save per part, untuk keamanan ketika listrik mati, maupun ketika blender terjadi hank, hasil

tidak sesuai dengan apa yang diinginkan, atau ingin melakukan perubahan.

6. Bila ingin melakukan import dengan append file blender, usahakan file asli masih ada, dan dilakukan pengeditan pada file asli, walau bisa dilakukan editing secara langsung pada file baru, dan bila melakukan editing ada kemungkinan terjadi error.

