

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perencanaan, pembuatan dan implementasi aplikasi, maka didapatkan kesimpulan secara menyeluruh mengenai pembuatan *game Lost In The Jungle* dengan menggunakan *Unity Game Engine* diantaranya sebagai berikut :

Kemudahan penggunaan *Unity Game Engine* dalam membangun sebuah *game*:

1. Banyak dan lengkapnya tutorial baik itu dalam *Manual Book Unity 3D*, dari *internet* ataupun dari forum yang membahas mengenai *Unity 3D*, sehingga pemula sekalipun dapat cepat menguasainya.
2. Terdapat banyaknya *Complete game project*, dan *free asset* yang dapat dipakai secara bebas, baik itu untuk dipelajari ataupun dipakai untuk *project* kita sendiri, dan bebas untuk digunakan untuk dijual ataupun tidak dijual (selama pengembangan masih menggunakan *Unity 3D*).
3. *Unity 3D* memiliki *GUI Interface* yang mudah dipahami dan sangat *User friendly*, dengan banyak koleksi *asset* dan *script* yang siap pakai sehingga sangat memudahkan bagi pemula untuk mempelajarinya.

Kelebihan dan kekurangan *game Lost In The Jungle*.

Kelebihan :

1. Memiliki tampilan dan grafis yang bagus untuk game sederhana.

2. *Game Lost In The Jungle* memiliki tampilan Grafis 3D yang sekarang banyak dikembangkan oleh pabrikan *game*.
3. Termasuk *game* yang sederhana, sehingga mudah untuk dimainkan.

Kekurangan :

1. Optimalisasi *hardware* kurang diperhatikan sehingga memerlukan spesifikasi *hardware* yang tinggi untuk ukuran *game* sederhana.
2. Sistem *AI(Artificial Intelligence)* yang masih kurang cerdas.
3. Tidak ada musuh seperti hewan dan makhluk.
4. Kurang lengkapnya object-object yang ada di hutan.
5. Tidak dapat save *game*.

5.2 Saran

Dalam pembuatan *game Lost In The Jungle* dilakukan dengan cara yang semudah mungkin, tanpa harus melakukan modeling yang sulit ataupun melakukan pembuatan *script* yang banyak, hal ini dilakukan supaya menjadi motifasi bagi pembaca awam untuk mengembangkan *game 3D* sendiri, namun tentu saja *game Lost In The Jungle* masih memiliki sangat banyak kekurangan, oleh karena itu, untuk kedepannya diharapkan *game* ini dapat melakukan perbaikan agar dapat lebih menyenangkan saat memainkan, adapun saran untuk pengembangan *game* adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini dapat dikembangkan pada penambahan level dan tingkat kesulitan disetiap levelnya.
2. Dapat menyimpan data misi di setiap level.
3. Menambahkan banyak jenis musuh yang berbeda-beda.
4. Penambahan *Sound FX*, dan penempatan *sound fx*, sehingga suasana yang diinginkan lebih terasa.
5. Pengembangan *AI* menjadi lebih cerdas sehingga menyerupai keadaan yang sebenarnya.
6. Penambahan karakter utama yang bisa dipilih pada saat awal *game*.

