

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Modern ini jika membuat produk dituntut untuk kreatif dan inovatif, serta harus efisien dalam segi biaya serta penggunaan sumber daya manusia, sehingga lebih terjangkau masyarakat. Mengangkat tema game tradisional karena saat ini sangat jarang sekali ditemui game-game dengan latar belakang Indonesia.

Hasil pengujian dari pembuatan game tradisional "Balogo" dapat dibuktikan dan dilihat pada pengujian aplikasi (tabel 4.2) dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa program dapat berjalan lancar.

Berdasarkan analisis, perencanaan, implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pembuatan game tradisional 'Balogo' menggunakan Unity, dapat diambil kesimpulan secara menyeluruh, sebagai berikut :

- 1) Teknologi game akan menjadi sebuah kebutuhan utama sebagai alat penghibur setelah melakukan rutinitas dan sebagai penghilang kejenuhan.
- 2) Dengan menggunakan teknologi game, dapat digunakan sebagai ajang adu kecerdasan antar para pemain game.
- 3) Game tradisional merupakan warisan budaya dari suatu daerah yang sudah sepatutnya tetap di lestarikan, dan salah satu cara melestarikannya adalah dengan membuat game tradisional menjadi game komputer agar lebih mudah memainkannya.

- 4) Penggunaan Unity Game Engine merupakan langkah tepat di pilih dalam pembuatan game 3D, dikarenakan asset-asset yang disediakan sudah sangat lengkap untuk pembuatan game.
- 5) Kelebihan lain yang dimiliki Unity adalah Unity dapat menerima berbagai macam jenis script yang dapat langsung dijalankan dalam satu project.
- 6) Game tradisional "Balogo" sendiri tidak dibuat sebagaimana aslinya dikarenakan apabila dibuat sesuai aslinya game tradisional "Balogo" terlihat membosankan, karena jalan cerita dari game yang monoton.
- 7) Oleh karena itu pada level 2 dan seterusnya penempatan "logo" dibuat lebih menarik sehingga pemain akan lebih tertantang.
- 8) Sekalipun Unity bisa bekerja pada spek komputer yang tidak terlalu tinggi tapi kadang-kadang mempengaruhi performa kinerja game ketika sedang diedit.

5.2. Saran

Terdapat beberapa hal yang mungkin dapat dijadikan referensi untuk pengembangan aplikasi game tersebut :

- 1) Pengembangan dengan menggunakan teknologi touch screen yang sedang berkembang saat ini.
- 2) Dimungkinkan kedepannya game "Balogo" dapat di buat multiplayer. Dalam pengembangan game tradisional "Balogo" hanya dapat dimainkan secara *single player* belum mendukung game arena dengan mode internet dan

LAN/Multiplayer (gaya Death Match), diharapkan ke depannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.

- 3) Karena semakin banyaknya game yang sudah berkembang dengan pesat dan menarik, diharapkan kedepannya game "Balogo" dapat di buat dengan lebih banyak level dengan tantangan yang semakin seru dan tampilan grafis dan audio yang tentunya lebih menarik pemain sehingga dapat memuaskan keinginan pemain dalam bermain game.

