

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perincian pada “Pembahasan Teknis Pemrograman Pada Pembuatan Game “Deadline” Pada Capstone Project PMGD” dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuatan teknis gim Deadline yang ditujukan untuk PMGD dari ICE Institute yang mengambil bagian di Studi Independen Bersertifikat dan merupakan dari salah satu program dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang mempunyai tujuan untuk mencetak *game developer* di Indonesia.

Membuat desain gim Deadline membutuhkan Game Design Document yang meliputi tujuan gim, analisis fungsional, daftar *obstacle*, mekanik gim, *win/lose condition*, *level flow*, *level layout*, alur gim dan menari referensi gim serupa untuk mendapatkan cetakan biru yang akan digunakan untuk merealisasikan kebutuhan teknis dari gim Deadline tersebut.

Kemudian membahas teknis dari susunan scene pada projek unity nya, mengatur kamera utama dan multi-display kamera, teknis perubahan scene, *splash screen* efisiensinya, perbandingan koding murni dan menggunakan fitur unity, komponen *main menu* seperti *canvas*, *button*, cara kerja sebuah *button* ketika ditekan dan API yang digunakan, *conditional compilation*, cara kerja slider, audio untuk settings sfx dan bgm, lokasi dari *playerprefs*, penggunaan menu manager dan perinciannya, bagian dari *Level Selection* yang menggunakan komponen unity Scrollview dan teknis unity, penambahan komponen untuk merapikan *layout* pada UI *level selection*, skrip *SwipeMenu* yang digunakan untuk

memposisikan objek tersebut ke tengah layar ketika menggeser pilihan *chapter*, bagaimana penilaian pada sebuah *chapter* dengan *grade* yang menyesuaikan dengan jumlah revisi yang dialami oleh pemain, cara referensi dan penyimpanan data setiap *chapter* beserta perincian, *Gameplay* yang membahas komponen pada *Game Object Player* seperti *Animator Controller*, cara kerja animator, implementasi beserta layout, *Rigidbody2D* beserta perincian atributnya, *Physics Material 2D*, *Box Collider 2D*, Teknis dan implementasi hirarki objek skrip *Player Slide*, perincian dari skrip *Player Move*, teknis trigger event pada skrip *Player Teleport*, *Trap Life Cycle*, pertimbangan sistem reset, skrip-skrip pada *trap* seperti *ObjectDiam*, *Revisi*, *Reset*, *InstantDeath*, dan akhirnya skrip *Checkpoint*, dan pembahasan sekilas tentang setiap *Chapter* yang ada, penilai supervisor dan publikasi gim *Deadliner* pada *itch.io*

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari pembahasan ini maka, penulis mempunyai saran untuk pengembangan pembahasan yang selanjutnya. Adapun saran-saran tersebut antara lain:

- 1.
2. Ditambahkan fitur glosarium supaya pemain dapat melihat semua *trap* yang sudah di lalui
3. Ditambahkan cerita lebih banyak supaya dapat mencapai desain gim yang telah disiapkan dengan banyak *ending*
4. Menambahkan fitur monetisasi
5. Menambahkan fitur *collectible item*,

7. Perlunya Technical Design Document yang dibuat ketika bekerja dengan lebih dari satu programmer untuk mengkoordinasi dan memperjelas relasi antar skrip
8. Skrip pada proyek Deadliner dapat diberikan komen supaya dapat dipahami fungsinya secara garis besar, dan referensi yang dituju
9. Memahami dan memanfaatkan fitur yang sudah dibuat oleh Unity supaya dapat dikerjakan lebih efisien
10. Memperbaiki susunan hirarki *Game Object* supaya dapat lebih dipahami
11. Ditambahkan lebih desain banyak *level* dan tempat untuk menempatkan sponsor
6. Menambahkan *in-game shop* yang menukar uang asli dengan uang dalam gim untuk membuka sebuah *story* atau *level* baru

