

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan, penjelasan semua materi dan hasil uji coba pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. *Game 3D adventure “Lonely Zombie”* bisa dibuat dengan menggunakan *game engine* Unity dan dibuat menggunakan bahasa C#. *Game “Lonely Zombie”* adalah *game* petualangan atau *adventure* yang dimainkan pada PC dan merupakan *game single player*.
2. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang *game* dalam proses pembuatan *game 3D adventure “Lonely Zombie”*, dapat mengerti serta mampu memahami bagaimana membangun sebuah *game 3D adventure*.
3. *Game 3D adventure “Lonely Zombie”* bisa dijadikan sebagai sarana hiburan di waktu luang. *Game 3D adventure “Lonely Zombie”* bisa menjadi sebagai *alternative game* yang bisa dipilih untuk dimainkan para *gamer*.

5.2 Saran

Saran yang penulis ajukan untuk pembuatan *game* 3D di masa mendatang adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *game* yang dibuat penyusun dapat dikembangkan lebih beragam lagi dalam hal animasi, desain, fitur, musik serta pemograman yang lebih efektif.
2. Membuat *game* yang bagus agar hasilnya lebih memuaskan sebaiknya dilakukan secara tim.
3. Untuk membuat *game* yang menarik sebaiknya, *game* tersebut harus mempunyai karakteristik yang unik yang membuat *game* tersebut tidak terkesan membosankan dan bisa menarik minat *user* untuk memainkannya.
4. Membuat *game* 3D sebaiknya menggunakan *Game Engine Pro* agar hasilnya lebih bagus karena lebih banyak fitur dalam *Game Engine Pro* dibanding yang *Game Engine Free*