

BAB V

HASIL DAN KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian perbandingan *game physics arcade physics* dan *P2 physics* dalam menentukan metode *collision detection* yang terbaik untuk digunakan pada permainan *tale of the egg*, maka dapat disimpulkan yakni sebagai berikut :

1. *Arcade physics* memiliki penggunaan RAM yang lebih sedikit dibandingkan dengan *P2 physics* dan mampu menghasilkan rata-rata FPS yang tidak berbeda jauh dengan *P2 physics*.
2. Permainan *tale of the egg* tidak membutuhkan ketepatan *collision detection* yang cukup tinggi dikarenakan *object* yang ada di dalam permainan *tale of the egg* memiliki bentuk yang memiliki sedikit sudut dan bisa diatasi dengan *collision shape* berbentuk *box*.
3. Sehingga *arcade physics* merupakan *game physics* terbaik yang digunakan pada permainan *tale of the egg* karena memiliki penggunaan RAM yang lebih sedikit dan mendapatkan hasil FPS yang lebih tinggi.
4. *Arcade physics* merupakan *game physics* yang cocok digunakan pada sebuah permainan *puzzle-platform* yang tidak terlalu membutuhkan ketepatan *collision detection* yang tinggi serta hukum fisika yang sederhana.

5. P2 *physics* merupakan *game physics* yang cocok digunakan pada game yang membutuhkan *collision detection* dengan ketepatan yang sangat akurat dan permainan yang membutuhkan hukum fisika yang lebih kompleks.

5.2 Saran

Dalam penelitian ini peneliti menyadari masih banyak sekali kekurangan yang dapat disempurnakan. Berikut merupakan beberapa saran yang mungkin dapat menjadi bahan dalam pengembangan penelitian dimasa yang akan datang :

1. Membandingkan performa dari metode *collision detection* setiap *game physics* ke dalam permainan dengan *platform mobile*.
2. Menggunakan karakter dengan bentuk yang berbeda saat melakukan setiap aksi yang dimilikinya.