

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. *Game "Run for Death"* merupakan *game* 3D bergenre *First-Person Shooter Augmented Reality* dengan menggunakan metode *Markerless* telah selesai dibuat dengan *framework Game Development Life Cycle (GDLC)*.
- b. *Game Augmented Reality First-Person Shooter Run for Death* dibuat sesuai dengan perancangan sebelumnya, antara lain menampilkan *Interface 2D, Gameplay*, dan animasi 3D.
- c. Penelitian ini belum menggunakan algoritma untuk membuat variasi keluarnya *enemy*. Jadi pada aplikasi yang dibuat hanya terdapat satu arah keluarnya *enemy*.
- d. Permainan video ini dapat memberikan pengalaman permainan yang menarik dan dapat dimainkan untuk mengisi waktu luang dan hiburan.
- e. Aplikasi yang dihasilkan masih jauh dari kata sempurna, untuk dikatakan sebagai *game yang user friendly* bagi pemain *game* baru.

5.2 Saran

Dalam pembuatan game *First-Person Shooter "Run for Death AR"* ini masih terdapat kekurangan, yang selanjutnya bisa menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *game* selanjutnya. Adapun saran yang dapat disimpulkan tentang *game* ini antara lain:

1. *Game* tidak hanya terbatas untuk sistem operasi Android melainkan dapat dijalankan di *platform mobile* lain seperti IOS.
2. Penambahan fitur online menggunakan *tracking* GPS, seperti halnya *game* *Father IO*.
3. Penambahan *type Enemy* yang lain.
4. Penambahan algoritma dalam *game*.
5. Menambahkan *mode Virtual Reality* pada *game* yang dilengkapi dengan *remote* yang dimodifikasi menyerupai senjata.