

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini berisi hasil dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam perancangan *game* “Survive Of Zombie” berbasis Android serta saran-saran yang akan memberikan perbaikan yang dilakukan untuk membangun aplikasi yang lebih baik.

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan *game* “Survive Of Zombie” dengan menggunakan Unity Engine dapat disimpulkan bahwa :

1. *Game Survive Of Zombie* merupakan *game* bergenre *First Person Shooter 3D single player* dengan tema *LowPoly*.
2. *Game Survive Of Zombie* dapat dimainkan usia 13 tahun keatas karena terdapat adegan kekerasan berupa penembakan namun belum terdapat darah dan kata-kata kasar.
3. *Game Survive Of Zombie* dibuat menggunakan Unity Engine dengan beberapa tahapan diantaranya, tahap pembuatan desain model 3D dan animasi model menggunakan *software* Blender. Menggunakan *Game Design Document* sebagai pedoman pedoman pembuatan dan dokumentasi *game*.
4. *Game Survive Of Zombie* dapat di *download* secara gratis di Play Store.

## 5.2 Saran

Game “Survive Of Zombie” masih memiliki banyak potensi untuk pengembangan lebih lanjut. Berikut ini adalah kumpulan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.

1. Arena dan zombie dibuat lebih banyak dan bervariasi sesuai dengan tingkat kesulitanebuah arena.
2. Menambahkan lebih banyak senjata yang bermacam-macam.
3. Kemungkinan akan lebih menarik jika dibuat multiplayer
4. Sistem *shop* untuk *customize* karakter dan senjata.

