

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari laporan bab-bab sebelumnya dapat di ambil kesimpulan pokok dalam membangun game "*Trap Alone*" sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan game "*Trap Alone*" melalui tahapan proses diantaranya menentukan genre game dengan genre Adventure horror, tools yang digunakan menggunakan Unity, menentukan *gameplay* permainan yang menggunakan keyboard dan mouse, menyiapkan bahan 3D maupun 2D yang dibutuhkan, menentukan audio .wav dan .mp3 untuk pengisian suara game yang sesuai, dan membuat rancangan antar muka menggunakan *Unity 3D*.
2. "*Trap Alone*" Tidak memiliki level yang tetapi berjenis adventur yang berpetualang menjelajahi area.
3. Desain interfaces game "*Trap alone*" kurang cocok untuk dimainkan oleh anak-anak, lebih cocok dimainkan untuk orang dewasa, karena menggunakan tampilan yang gelap dan berbau horror.
4. "*Trap Alone*" dapat berjalan dengan baik pada minimum OS Windows 10 Pro.
5. Proses Build menggunakan aplikasi Unity itu sendiri.

## 5.2 Saran

berdasarkan penelitian dan hasil analisis, terdapat beberapa saran untuk perbaikan sistem selanjutnya. Saran-saran tersebut diantaranya :

1. Diharapkan kedepannya tantangan dalam game ini dapat lebih bervariasi. Sehingga tidak cepat merasa bosan dan lebih menantang.
2. Semoga kedepannya game ini dapat dinikmati oleh orang luar selain pembuat.
3. Membuat game di aplikasi Unity dapat di gunakan sebagai sarana pembelajaran namun level kesulitannya tidak dianjurkan bagi pemula.

