

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan seluruh bab serta proses terakhir pembuatan dan perancangan *game* survival horror "I Found You" menggunakan Unity 3D *game engine*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan *game* 3 dimensi menggunakan Unity, ada beberapa proses yang harus dilakukan yaitu, modelling, texturing, coding dan lighting.
2. Pembuatan *game* ini menggunakan *game engine* Unity 3D karena Unity adalah *game engine* gratis yang secara default khusus untuk membuat *game* FPS.
3. Model menggunakan high poly karena jumlah poligon yang lebih banyak akan membuat sebuah model terlihat lebih 'mulus' dibandingkan model dengan jumlah poligon lebih rendah.

#### 5.2 Saran

Pembuatan *game* "I Found You" ini masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar *game* "I Found You" ini bisa berfungsi dengan lebih optimal yaitu sebagai berikut:

1. Untuk membuat *game* yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain *gameplay*, ada yang bertugas sebagai programmernya dan

pembagian tugas lainnya, sehingga *game* dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.

2. Dalam pengembangannya *game* "I Found You" ini hanya dapat dimainkan single player, harapan kedepannya semoga *game* ini tidak hanya pada platform desktop Windows.
3. Memperbaiki desain terrain dari *game*.
4. Menambahkan karakter dan misi yang akan membuat *game* menjadi lebih menarik.

