

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini akan di ulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain dan implementasi dari *aplikasi* yang telah dibangun serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk membangun *aplikasi* yang lebih baik.

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan *game* “*Duck-Xel Dash*” dengan menggunakan Unity dapat disimpulkan bahwa :

1. *Game* “*Duck-Xel Dash*” merupakan *game* bergenre *endless runner 2D* dengan *single player* yang bertema tentang petualangan seekor bebek di dunia pixel.
2. Analisis *game* ini menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan.
3. Perancangan “*Duck-Xel Dash*” dilakukan dengan tiga tahapan yaitu tahap perancangan konsep *game* ( Menentukan *genre game*, membuat *Storyboard*, menentukan *gameplay*, merancang desain *interface*), tahap perancangan *game asset* (perancangan grafis dan suara) dan pembuatan *script template*.

- 4 Seluruh proses pembuatan *game* ini mulai dari *import asset*, *background*, *sfx*, *music*, perancangan *script* dan ekspor menjadi file apk menggunakan *game engine* Unity.
- 5 Perancangan *script* game ini menggunakan MonoDevelop sebagai *open source* IDE dan C# sebagai bahasa pemrogramannya.
- 6 Kendala utama yang ditemukan dalam perancangan *game* ini adalah *asset* gambar dan suara yang digunakan masih menggunakan karya orang lain yang berstatus *free to use* dan di olah kembali oleh penulis.
- 7 Kendala teknis seperti pemrograman dapat diatasi dengan mencari referensi *script* maupun algoritma yang ada di Internet.

## 5.2 Saran

*Game "Duck-Xel Dash"* masih memiliki banyak potensi untuk pengembangan lebih lanjut. Berikut ini adalah kumpulan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.

- 1 Variasi *Obstacle* bisa lebih diperbanyak, tidak hanya *obstacle* yang diam saja tapi *obstacle* yang memiliki gerakan lebih dinamis.
- 2 Sistem misi ataupun *achievement* agar pemain lebih tertantang untuk memainkan *game* ini terus menerus.
- 3 Sistem *shop* untuk *customize* karakter.
- 4 *Collectible item* yang bisa didapatkan ketika bermain, sehingga *player* akan penasaran dan terus memainkan *game* ini.

- 5 *Leaderboard* agar player merasa tertantang untuk mengalahkan *High Score* yang ada.
- 6 Diberi *intro* agar lebih menarik minat *player* baru untuk memainkannya.
- 7 Jika mendapatkan *Power Up* karakter akan berubah warna atau wujud.

