

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi, pengujian, dan evaluasi yang telah dilakukan pada permainan *Zelda-Like*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem multiplayer lokal berhasil diimplementasikan pada permainan *Zelda-Like* melalui pengembangan fitur Player 2, pengelolaan perangkat input menggunakan Unity Input System, mekanisme *join* dan *leave player*, serta integrasi sistem multiplayer ke dalam permainan.
2. Sistem Split Camera berhasil diimplementasikan menggunakan dua kamera yang mengikuti pergerakan masing-masing pemain sehingga area pandang Player 1 dan Player 2 dapat ditampilkan secara bersamaan ketika kedua pemain berada pada posisi yang berbeda di dalam permainan.
3. Hasil implementasi telah diuji dan dievaluasi oleh mentor industri dengan perolehan nilai 80,3% yang termasuk dalam kategori Baik Sekali.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Sistem multiplayer lokal dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan dukungan untuk lebih dari dua pemain serta kompatibilitas terhadap berbagai jenis perangkat kontroler.
2. Sistem Split Kamera dapat dikembangkan menggunakan metode *dynamic split screen* sehingga pembagian layar dapat menyesuaikan jarak antar pemain secara otomatis dan lebih fleksibel.

3. Pengujian sistem dapat dilakukan dengan jumlah pengguna dan skenario permainan yang lebih beragam untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif terhadap implementasi multiplayer lokal.

