

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan pada game Deadline Survival, dapat disimpulkan bahwa mini puzzle games cable connection dan object rotation telah berhasil dirancang dan diimplementasikan dengan baik menggunakan Unity Game Engine.

Penerapan cable connection puzzle mampu mengatur progres permainan melalui mekanik penyambungan kabel berdasarkan kesesuaian warna yang berfungsi untuk mengaktifkan sistem tertentu dalam game. Sementara itu, object rotation puzzle berhasil diimplementasikan melalui mekanik pemutaran objek hingga mencapai orientasi yang sesuai dengan kondisi yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode black box testing dan white box testing, seluruh sistem dalam game, termasuk interaksi pemain, mekanik puzzle, serta integrasi dengan lingkungan permainan, dapat berjalan sesuai dengan perancangan yang telah ditetapkan. Puzzle yang dikembangkan juga mampu mendukung alur permainan dan meningkatkan interaktivitas serta pengalaman bermain dalam genre survival horror.

Dengan demikian, penelitian ini berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu merancang dan mengimplementasikan mini puzzle games yang terintegrasi dengan lingkungan tiga dimensi sebagai bagian dari gameplay dalam game Deadline Survival.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk pengembangan lebih lanjut, antara lain:

1. Pengembangan mini puzzle games dapat diperluas dengan menambahkan variasi mekanik puzzle lain agar gameplay menjadi lebih beragam dan menantang.
2. Sistem interaksi dalam game dapat dikembangkan lebih lanjut, seperti penambahan efek visual dan audio yang lebih kompleks untuk meningkatkan imersi pemain.
3. Pengembangan kecerdasan buatan (AI) musuh dapat ditingkatkan agar perilaku musuh menjadi lebih dinamis dan adaptif terhadap tindakan pemain.
4. Game dapat dikembangkan ke platform lain selain PC, seperti mobile atau web, agar dapat menjangkau lebih banyak pengguna.
5. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan mini puzzle games dengan tingkat kesulitan yang bervariasi serta integrasi yang lebih kompleks dalam gameplay.

