

BAB IV

HASIL DAN UJI COBA

IV.1. Hasil

Pada bab ini akan dijelaskan dan ditampilkan bagaimana hasil dari rancangan *game* yang dibuat beserta pembahasan tentang *game* tersebut. Adapun hasil dari percobaan yang dilakukan adalah sebuah *game* 3D *Person Sniper* yang dirancang menggunakan aplikasi *Unity* 4.3.2 dan *3D Max* 2009.

IV.2. Tampilan Layar

IV.2.1. Tampilan Main Menu

Main menu merupakan menu yang pertama kali muncul sebelum *game* dimainkan. Pada main menu terdapat beberapa pilihan yaitu, *New Game* dan *Quit Game*. Adapun tampilan menu main dapat dilihat pada gambar tersebut.



Gambar IV.1. Tampilan Main Menu

IV.2.2. Tampilan Awal pada *Person Sniper*

Pada tampilan *start* pada *Person Sniper* di mulai dari sembunyinya *Person Sniper* di sebelah helikopter. Dimana *Peson Sniper* menghadapin musuh dan menembakin di area bukit berbatuan. Setelah musuh habis di area tersebut *Person Sniper* melanjutkan pencarian musuh di lokasi *Palace* dimana area tersebut adalah markas musuh. Setelah musuh habis di musnahkan oleh *Person Sniper* di area tersebut akan muncul sebuah pesan yaitu *Winner*, misi tersebut *Person Sniper* selesai permainan tersebut. Adapun tampilan dari *start* pada *Person Sniper* dapat dilihat pada gambar tersebut.



Gambar IV.2. Start pada *Person Sniper*

IV.2.3. Tampilan Membidik Musuh

Tampilan ini merupakan tampilan utama dalam permainan tersebut, dimana *Person Sniper* akan membidik musuh saat musuh jauh dan menembakin disaat

musuh mendekat. Dalam simulasi ini karakter utama akan menghadapi belasan musuh. Adapun tampilan membidik musuh dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar IV.3. Tampilan Membidik Musuh

IV.2.4. Tampilan Membidik di *Palace*

Pada tampilan ini terdapat beberapa benda di dalam *Palace* merupakan milik musuh. *Palace* merupakan markas besar musuh yang di jadikan tempat persembunyian musuh. Adapun tampilan Membidik di *Palace* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar IV.4. Tampilan Membidik di *Palace*

IV.2.5. Tampilan *Army*

Tampilan ini merupakan tampilan selanjutnya setelah musuh sebelumnya mati. *Army* merupakan pasukan tentara yang ditugaskan menjaga Negara dari serangan musuh, tapi dalam simulasi ini *Army* merupakan musuh dari *Person Sniper*. Adapun tampilan *Army* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar IV.5. Tampilan *Army*

IV.2.6. Tampilan Membidik *Army*

Tampilan ini merupakan tampilan musuh selanjutnya yang dapat di lihat selama game dijalankan. *Army* merupakan musuh tambahan pada *game* ini. Pada tampilan ini terlihat *Person Sniper* sedang membidik seorang *Army* yang sedang patroli. Adapun tampilan membidik dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar IV.6. Tampilan Membidik *Army*

IV.2.7. Tampilan Kemenangan

Pada *game* ini terdapat tampilan kemenangan yang mana *Person sniper* telah memenangkan misi dalam permainan *game* tersebut dan akan muncul pesan di layar *Winner*. Adapun tampilan kemenangan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar IV.7. Tampilan Kemenangan

IV.3. Pengujian Game 3D Person Sniper

Fungsi dari pengujian sistem adalah untuk memastikan bahwa hasil produksi aplikasi *game* ini sesuai dengan yang direncanakan. Dengan adanya pengujian, tentunya dapat dilakukan pengamatan terhadap aplikasi sehingga apabila ada kesalahan maka dapat segera dilakukan perbaikan terhadap aplikasi *game* yang dibuat.

Tabel IV.1. Hasil Pengujian Aplikasi

| No | Nama Pengujian | Keterangan | Hasil yang di harapkan | Hasil yang di dapat |
|-----------|--|--------------------|---|----------------------------|
| 1 | Run Aplikasi | Cek hasil Aplikasi | Aplikasi berjalan dengan lancar | Ok |
| 2 | Test fungsi GUI Button pada Menu utama | Cek GUI Button | Aplikasi bisa menampilkan sesuai dengan | |

| | | | | |
|---|------------------------|---|---|----|
| | | | Button yang dipilih | Ok |
| 3 | Test kontrol permainan | Mengontrol permainan pada game sesuai dengan peraturan yang ada pada game | Aplikasi dapat menjalankan kontrol permainan pada game | Ok |
| 4 | Keluar permainan | Keluar dari permainan | Aplikasi dapat menjalankan perintah keluar dari permainan | Ok |

IV.4. Membangun *Game*

Setelah selesai membuat *game*, selanjutnya membangun *game* menjadi *stand alone*. *Stand alone* akan membuat *game* dapat dijalankan tanpa harus menggunakan *Unity*. *Build* merupakan bagian dalam *Unity* yang dimana *Build* tersebut berfungsi untuk membangun *game* menjadi *stand alone* di komputer.

IV.5. Merekam/*Burning* Aplikasi

Bagian ini merupakan proses terakhir dari pembuatan sebuah *game*, yaitu merekam/*burning* seluruh *file* yang dibuat kedalam media penyimpanan VCD/DVD. Dengan adanya proses *burning* aplikasi ini, aplikasi ini dapat dijalankan di komputer lain secara otomatis pada saat VCD/DVD dimasukkan kedalam komputer ataupun media *player* lainnya.

IV.6. Kelebihan dan Kekurangan

IV.6.1. Kelebihan

1. *Game* ini dirancang dengan menggunakan program aplikasi Unity 4.3.2. dan 3Max 2009 yang lebih baik dari yang sebelumnya.
2. *Game* ini dapat dijadikan bahan referensi untuk membuat *game* lainnya yang lebih kompleks lagi.
3. Model karakter *Person Sniper* di *Unity* memiliki keunggulan dibandingkan aplikasi lainnya, model karakter *Unity* memiliki 2Dimensi dan 3Dimensi dibandingkan *software* RPG dll.

IV.6.2. Kekurangan

1. Perancangan desain *game Person Sniper* ini belum mendekati sempurna dan masih ada kekurangannya.
2. Desain objek yang penulis buat masih sangat sederhana dan belum kompleks.
3. Perancangan Script yang digunakan untuk membuat *game Person Sniper* sangat simple dan mudah.
4. Perancangan desain pada musuh masih ada kekurangan dan tidak begitu bagus.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang penulis dapat selama pengerjaan perancangan *game* 3D “*Person Sniper*” sebagai media pelestarian multimedia teknik informatika ini yaitu sebagai berikut :

1. *Person Sniper game* 3D yang dibuat dengan menggunakan *software Unity 4.3.2* dan *3Ds Max 2009*.
2. Telah berhasil menghasilkan suatu permainan dengan karakter berupa arah pergerakan, arah pandangan, menembak dan membidik.
3. Semua fungsi tersebut disatukan pada sebuah karakter pemain dengan sebuah *game engine* yaitu *Unity 3D*.
4. Pembuatan karakter pemain menghasilkan suatu permainan yang dapat melakukan aktivitas sesuai yang diharapkan.
5. Tampilan pada *game* ini berbentuk 3D sehingga mampu menarik minat masyarakat dan pihak lainnya.

V.2. Saran

Pembuatan *game* ini belum sempurna, sehingga diharapkan nantinya dalam pengembangan *game* berikutnya lebih sempurna sehingga bisa menceritakan semua maksud dari *game* dengan baik. Adapun beberapa hal yang menjadi saran dalam pengembang *game* tersebut, antara lain:

1. *Game* ini dapat dikembangkan pada penambahan *level* dan tingkat kesulitan disetiap levelnya .
2. Penambahan *cinematik* sebelum *game* sehingga memperkuat unsur cerita.
3. Pembuatan *game* 3D seperti yang penulis rancang ini, nantinya jika benar-benar disukai oleh pasar, akan lebih mudah diturunkan ke format lain yang tentunya bisa memberikan banyak keuntungan, seperti contohnya bisa dijual dalam bentuk kemasan DVD/VCD.
4. Melalui perancangan ini, semoga dapat memberikan inspirasi bagi para mahasiswa/mahasiswi, masyarakat dan pihak-pihak lainnya agar dapat membuat *game* 3D yang lebih sempurna untuk bersaing di Nasional maupun Internasional.