

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 aktifitas 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.