

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penulisan Tugas Akhir ini bermaksud untuk menambah wawasan dan referensi tentang perancangan gim FPS Multiplayer dengan pilihan warna-warna pastel, serta karakter yang berbeda dari karakter gim perang yang sudah ada. Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir gim “Gun Color Online” :

1. Perancangan gim “Gun Color Online” telah selesai diproduksi dengan beberapa perubahan seiring berjalannya konsultasi seperti judul laporan dan karakteristik dari asset-nya.
2. Gim “Gun Color Online” akan dimainkan melalui perangkat PC atau Laptop dengan OS Windows. Penggunaan warna pastel dalam gim akan diimplementasikan dalam main menu, aset karakter, desain arena sebagai visual utama didalam gim.
3. Penciptaan gim “Gun Color Online” dibuat dengan pembuatan asset 3D, sedangkan untuk proses pembuatan mekanisme menggunakan plugin tambahan photon engine sebagai media server dalam gim.
4. Ilustrasi yang digunakan dalam gim “Gun Color Online” ini adalah ilustrasi komik yang ditampilkan sebelum permainan dimulai.

B. Saran

Proses perancangan gim “Gun Color Online” telah diselesaikan, dan terdapat beberapa hal positif yang dapat menjadi saran, antara lain :

1. Pentingnya melakukan riset yang mendalam sebelum memilih jenis dan teknik pembuatan pada sebuah karya berupa gim FPS Multiplayer.
2. Pengembangan konsep dan ide cerita harus dibuat dengan detail agar mempermudah pemahaman alur dalam perancangan gim .
3. Jangan menunda-nunda pekerjaan dari timeline yang sudah dibuat, agar kedepannya pekerjaan tidak menumpuk ketika sudah tenggat waktu.



DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal :

Irwandi, P., Erlansari, A., & Effendi, R. (2016). Perancangan Game *First Person Shooter* (FPS)“Boar Hunter” Berbasis *Virtual Reality*. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 4(1).

Putra, R. S., & Utami, D. Y. (2018). Pemanfaatan *Virtual Reality* Pada Perancangan *Game Fruit Slash* Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 4(2), 25-30.

Singkoh, R. T., Lumenta, A. S., & Tulenan, V. (2016). Perancangan *Game FPS (First Person Shooter)* Police Personal Training. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 5(1), 28-34.

Y.Nuruzzuha, R. H. (2016). “Aplikasi *Game FPS "Horror Of Campus"*” . *eProceedings of Applied Science*, 3.

Artikel Penelitian :

Syaifudin, B. M. (2018). Pengaruh Bermain *Video Game Tipe Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) Terhadap Atensi (*Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang*).

Halaman Web :

Aninsi, Niken. 2021. “Game No 1 di Indonesia dengan pengunduh terbanyak di *Playstore*”, <https://katadata.co.id/safrezi/digital/61571f8cc46f2/game-nomor-1-di-indonesia-dengan-pengunduh-terbanyak-di-playstore> , diakses pada Desember 2021

Cinta, Neraca. 2020. “Psikologi Warna - Makna dan Pengaruh kepada Pikiran”, <https://kampuspsikologi.com/psikologi-warna/> , diakses pada September 2021

Farras, Bernhart. 2019. “10 Game Online Android Terbaik & Terpopuler untuk Mabar”, <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190402144606-37-64321/10-game-online-android-terbaik-terpopuler-untuk-mabar> , diakses pada Desember 2021

