

## **BAB VI PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir *game* 3D *Everplane* :

1. Penciptaan *game* 3D *Everplane* selesai dibuat dengan jenis *endless game*.
2. Penciptaan *game* 3D *Everplane* selesai dibuat dengan mengintegrasikan sensor *Leap Motion* ke dalam *game*.
3. Penciptaan *game* 3D *Everplane* telah selesai dengan sedikit improvisasi seperti penggantian pesawat imajiner dengan pesawat yang sesungguhnya.
4. *Game* 3D *Everplane* telah di uji coba untuk OS windows 10 dan dapat dijalankan dengan maksimal.

### **B. Saran**

Seluruh tahapan praproduksi, produksi dan pascaproduksi telah selesai, beberapa saran yang didapat dari *game* tersebut antara lain:

1. Berikan lebih banyak waktu guna riset data sehingga pada tahap produksi tidak mengalami banyak perubahan atau revisi.
2. Sebaiknya lisensi *software* harus diperhatikan agar tidak melanggar hukum yang ada.
3. Kekurangan pada bidang yang kurang dikuasai dapat meminta pertolongan kepada teman.
4. *Game* ini tersedia untuk system operasi *Windows*. Diharapkan dengan *game* ini dapat menciptakan karya yang berbeda dari yang lain dan dapat dikembangkan lebih jauh lagi.

## Daftar pustaka

### Buku :

- Alessi M, Steven & Trolip SR. (1984). Computer Based Instruction. Englewood cliff, NJ: Prantice Hall Inc.
- Azhar Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bob, Bates. (2004). Game Design Second Edition. Boston: Thomson Course Technology.
- Hurd, Daniel & Jenuings, Erin. (2009). Standarized Educational Games Ratings: Suggested Criteria.
- Komputer, Wahana. (2014). Mudah Membuat Game 3 Dimensi Menggunakan Unity 3D.Semarang: Andi.
- Rafael C. Gonzales and Richard E. Woods, "Digital Image Processing, "Prentice HallPress, 2002, ISBN 0-201-18075-8
- Salen, Katie; Zimmerman, Eric (2005). The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology. The MIT Press
- Sanders, Brandon. 2014. Mastering Leap Motion. Wahington: PACKT Publishing

### Laman :

- Didik Dwi Prasetyo, (2014). Digital Game Based Learning. Diakses dari <http://komunikasi.um.ac.id/2014/12/digital-game-based-learning/>. pada tanggal 1 Mei 2019, Pukul 08.25 WIB
- <https://developer.leapmotion.com/>. diakses pada tanggal 6 januari 2019 pukul 12.00 WIB.