

BAB VI

PENUTUP

Pembuatan gim “Fire Defense” masih jauh dari kata sempurna, tetapi dilakukan dengan semaksimal mungkin. Berbagai kendala dialami dari berbagai proses yang dilakukan. Berbagai problem tersebut seperti:

1. Kurang sesuai nya pembuatan desain dengan topic atau isu yang diangkat.
2. Banyak terdapat bug dalam pembuatan gim.
3. Melakukan uji coba yang kurang efektif karena hardware yang tidak mendukung.
4. Kurangnya komunikasi antara *programmer* dengan *game designer*.

Dari berbagai masalah yang dialami, pembuatan gim “Fire Defense” berhasil diselesaikan sesuai dengan target yang sudah ditetapkan.

A. Kesimpulan

Didapatkan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir gim “Fire Defense” berdasarkan pada penulisan laporan sebagai berikut:

1. Pengaplikasian *augmented reality* dalam penciptaan gim “Fire Defense” telah selesai dengan *augmented reality* sebagai fitur utamanya.
2. Gim “Fire Defense” telah berhasil diuji coba menggunakan perangkat *smartphone* dengan lancar menggunakan ukuran resolusi 1080x2400p dan 1080 x 2340 p.
3. Penciptaan modifikasi karakter dalam gim “Fire Defense” telah terealisasi dengan pembuatan asset 3D humanoid Badak Kalimantan beratribut pemadam kebakaran.
4. Penciptaan gim “Fire Defense” telah selesai dengan empat buah *level*.
5. Pengenalan sikap waspada kebakaran telah berhasil dengan dibuatnya gim “Fire Defense” melalui bagian *story* yang menyebutkan penyebab terjadinya kebakaran.

B. Saran

Seluruh proses penciptaan gim “Fire Defense” telah dilalui, berikut beberapa saran yang dirasa dapat membangun dalam pembuatan karya lainnya:

1. Selalu melakukan riset dan memberikan waktu yang cukup untuk melakukan riset sebelum memulai sesuatu, sehingga apa yang akan dikerjakan menjadi keyakinan penuh tidak mengalami banyak revisi.
2. Perhatikan ukuran *tris* pada pembuatan asset pada gim 3D, sehingga asset yang digunakan tidak akan mengganggu *developer* dalam proses produksi dan perangkat pemain dalam memainkan gim.
3. Ada kalanya kita bertanya pada teman karena ketidak tahuan dapat teratasi bila bertanya pada teman.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

Billinghurst, Mark, (2002), *Augmented reality in Education*, New Horizon for learning,

Chang, George, Patricia Morreale, & Padmavathi Medicherla. (2010), *Applications of augmented reality systems in education. In D. Gibson & B. Dodge (Eds.), Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2010*, Association for the Advancement of Computing in Education: Waynesville.

Granic, Isabela, Adam Lobel, & Rutger Engels C. M. E. (2014), *The Benefits Of Playing Video Games*, American Psychologist: Washington.

Kauffman, Morgan. (2010), *Casual Game Design*, Elsevier: Burlington.

Peraturan menteri komunikasi dan informatika republik indonesia nomor 11 tahun 2016 tentang klasifikasi permainan interaktif elektronik.

Laman

Agus Wibowo. (2019, Oktober 22). BNPB: Karhutla 2019 Bakar Lahan 857 Ribu Ha, Terparah dalam 3 Tahun. Diakses pada 17 desember 2019 dari <https://news.detik.com/berita/d-4755492/bnpb-karhutla-2019-bakar-lahan-857-ribu-ha-terparah-dalam-3-tahun>

Indra. (2019, Desember 07). Menolak Punah Badak Sumatera, Kalimantan Timur Deklarasi Aksi Penyelamatan [Bagian 3] diakses pada 9 November 2020 dari <https://www.mongabay.co.id/2019/12/07/menolak-punah-badak-sumatera-kalimantan-timur-deklarasi-aksi-penyelamatan-bagian-3>

Lukman Azis. (2017, November 17). Prediksi Google untuk Augmented reality di Tahun 2018. Diakses pada 17 desember 2019 dari <https://dailysocial.id/post/prediksi-google-untuk-augmented-reality-di-tahun-2018>

Mahfud MD. (2020, Februari 06). Karhutla sepanjang 2019 lebih dahsyat ketimbang 2018. Diakses pada 07 Februari 2020 dari <https://nasional.kontan.co.id/news/karhutla-sepanjang-2019-lebih-dahsyat-ketimbang-2018>

Mahmud Zulfikar. (2019, 10 Agustus). Kebakaran Hutan dan Lahan Terus Berulang dari Tahun ke Tahun, Apa Penyebabnya? Alam ataukah Manusia? Diakses pada 9 November 2020 dari <https://nationalgeographic.grid.id/read/131813460/kebakaran-hutan-dan-lahan-terus-berulang-dari-tahun-ke-tahun-apa-penyebabnya-alam-ataukah-manusia>

Gambar

[ArtStation - Elyse Bromser-Kloeden](#)

[Augmented-Reality.jpg \(696×696\) \(opptrends.com\)](#)

<https://id.pinterest.com/pin/800444533761945338/>

<https://nasional.tempo.co/read/702614/kemnterian-lhkdan-wwf-siapkan-konservasi-badak-kalimantan>

<https://www.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-01335707/indonesia-akan-kirim-pasukan-tni-bantu-padamkan-kebakaran-hutan-australia-dpr-masa-44-orang-saja>

<https://www.youtube.com/watch?v=1QVZsPPRf8g>

<https://www.youtube.com/watch?v=vhtJ-yMUyM0>