

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil peneliatian yang dilakukam, serta dari hasil pembuatan dan pengujian terhadap aplikasi *game* yang dibuat, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggabungan *genre fighting* dengan sudut pandang *first-person* dapat dilakukan dengan meletakan kamera pada bagian kepala karakter dan menggunakan *script ComboController*. Penggabungan ini dapat dilakukan dengan baik, dilihat dari rata-rata nilai pada kuisisioner 2 yang bernilai 8.35.
2. Penggunaan pembagian waktu untuk input dan animasi pada *script ComboContoller*, digabungkan dengan *Mecanim* yang disediakan *unity*, membuat *combo* yang dapat dijalankan berjalan dengan cukup mudah (dengan rata-rata nilai 7.95) dan responsif (dengan nilai rata-rata 9).
3. Penggunaan *script NetworkCharacter* (yang mengirimkan parameter dari *Mecanim*), membuat sinkronisasi berjalan dengan mulus pada tiap komputer *player* (dengan nilai rata-rata 8.55).
4. Sinkronisasi animasi dan aksi karakter dapat berjalan dengan lancar ketika menggunakan jaringan lokal (*LAN* atau *wifi*), dengan delay yang terjadi dalam rentang 0.1detik – 0.3 detik. Dengan menggunakan koneksi internet (menggunakan *photon server* di Asia), sinkronisasi membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan menggunakanna jaringan lokal, dengan menggunakan *speedy*, delay terlama yang didapat adalah 0.6 detik, sedangkan dengan menggunakan *AHA*, rentang terlama yang didapat adalah 2.3 detik.

6.2 Saran

Sub bab ini berisi tentang saran yang didapat berdasarkan aplikasi yang dibuat. Adapun saran didapat melalui kuisisioner dengan hasil sebagi demikian:

1. Tidak hanya karakter yang dapat dipilih, namun juga arena permainan. Dengan demikian seorang *player* tidak bosan dengan arena permainan.
2. Buatlah beberapa mode selain *battle royale*, seperti *team fight*, *captain mode*, atau *king of the hill*.
3. Tambahkan sedikit lawan komputer dengan menggunakan *Artificial Inteligence* yang muncul atau berpatroli, dan menyerang *player*.
4. *User interface* dibuat lebih berwarna dan menarik perhatian.