

BAB 7

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi dan pengujian yang dilakukan terhadap *game Slime Collector* dengan teknik *projection mapping*, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game "Slime Collector"* berhasil diimplementasikan menggunakan *game engine* Unity dengan bahasa pemrograman C# dan Adobe Photoshop CS6 sebagai *editor assetnya* dengan teknik bermain *projection mapping* dapat digunakan sebagai sarana bermain baru dalam memainkan *game* khususnya *game platformer 2D*.
2. Dalam perancangan *game platformer 2D*, "*Slime Collector*" yang telah dimainkan dengan teknik *projection mapping* digunakan MDA *framework* yang disusun dari penentuan 10 *formal elements* yang ada di dalam *game* yang akan dibuat, membuat *prototype game world* yang didasarkan dari perancangan dan selanjutnya pembuatan *prototype gameplay* sebagai gambaran besar bagaimana *gameplay*-nya akan dibuat.
3. Dari hasil keseluruhan pengujian *playtesting* terhadap pemain didapatkan kesimpulan bahwa pengembangan dan implementasi *game platformer 2D* menggunakan teknik *projection mapping* telah sesuai tujuan yang diharapkan yaitu mayoritas menjawab bahwa *game platformer 2D* yang dimainkan dengan teknik *projection mapping* menarik, menyenangkan, interaktif, dan lebih *immersive* dibandingkan dengan bermain *game* dengan cara konvensional

7.2 Saran

Saran untuk pengembangan *game "Slime Collector"* lebih lanjut kedepannya ialah:

1. Dapat dilakukan proyeksi tidak hanya di bidang datar.
2. Dapat dilakukannya proyeksi di bidang tidak statis.
3. Pembuatan karakter dan grafik yang lebih menarik.
4. Penambahan fitur-fitur lain di dalam *gameplay* yang sudah dibuat.