**BAB IV**

**PENUTUP**

* 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uraian pada bab-bab sebelumnya, maka untuk membuat *game* dengan teknologi blueprint pada Unreal Engine 4 adalah dengan cara menggabungkan fungsi-fungsi graf yang menjadi satu kesatuan untuk menjalankan logika pemrograman pada satu objek. Seperti blueprint pada karakter, yang membutuhkan pemrograman dengan blueprint untuk menjalankan aksi seperti berjalan dan menyerang.

Implementasi dari *game* ber-*genre First Person* dan *Third Person* pada Unreal Engine 4 dilakukan dengan menggunakan 2 komponen kamera didalam blueprint karakter. Kamera pertama atau kamera awal akan menampilkan *Third Person* sehingga pemain dapat melihat karakter keseluruhan. Kemudian peralihan dari kamera pertama menjadi kamera kedua menggunakan pemrograman blueprint sehingga sudut pandang pemain dapat berubah menjadi *First Person*.

Selanjutnya, dari hasil uji coba pada **Tabel 3.1** dan **Tabel 3.2**, dapat diketahui bahwa tidak semua perangkat dapat menjalankan permainan ini dengan efektif, dikarenakan adanya perbedaan spesifikasi dari masing-masing perangkat. Hal ini menandakan bahwa *game* ini akan efektif apabila dijalankan diatas perangkat yang memiliki spesifikasi seperti pada tipe PC2, Asus ROG GL552VX, dan Laptop Acer Aspire E14 yang tertera pada **Tabel 3.1** dan **Tabel 3.2**.

**4.2 Saran**

Dari hasil penelitian ini didapati beberapa kekurangan yang menurut penulis dapat dikembangkan dalam penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Meningkatkan efektifitas *game* pada perangkat tertentu dengan cara membuat menu pengaturan untuk menentukan kualitas grafis.
2. Sistem pertarungan yang masih sedikit, untuk itu kualitas *gameplay* dapat ditambahkan.