

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah *game* racing yang telah dirancang dan bangun dengan menerapkan sirkuit mandalika dan sirkuit sentul menggunakan *software Unity Engine* telah berhasil dilaunching dan dimainkan oleh pemain umum. Berdasarkan hasil dari feedback pemain terhadap game racing ini yaitu pemain merasa lebih mengenal arena mandalika dan arena sentul serta lebih ingin menyaksikan perlombaan pada arena mandalika dan arena sentul.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dalam penelitian terdapat ada beberapa saran untuk penelitian selanjutnya:

1. Aplikasi game racing dapat dibuat dengan berbasis android agar bisa dimainkan dimana saja.
2. Aplikasi game racing ini dapat di akses melalui *multiplayer*, sehingga bisa melakukan interaksi dengan pemain lainnya.
3. Aplikasi game racing ini dapat memperdetail arena mandalika dan arena sentul dengan *tools unreal engine*, sehingga bisa semakin sesuai dengan arena di dunia nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Borhani, S., Yu, J., Cate, J., Kilmarx, J., Abiri, R., & Zhao, X. (2014). Clash of Minds : A BCI Car Racing Game in Simulated Virtual Reality Environment. *2018 Biomedical Engineering Society (BMES) Annual Meeting, 1*(2010), 1450013.
- Chan, M. T., Chan, C. W., & Gelowitz, C. (2015). Development of a Car Racing Simulator Game Using Artificial Intelligence Techniques. *International Journal of Computer Games Technology, 2015*. <https://doi.org/10.1155/2015/839721>
- Dionisius Budi W, Bambang Adji Murtomo, W. D. (2014). Redesain Fasilitas Penunjang Sirkuit Sentul, Bogor (Penekanan Desain Modern Architecture). *Imaji, 4*(3), 151–662.
- Dwi Suprayogo, A., Setia Budi, A., & Nur Fauziah, S. (2017). Game Balap Sepeda Ontel Berbasis Android. *J-Tiies, 1*(1), 579–584. www.polygon.com
- Firdaus Syauqy, M., & Armin, A. P. (2022). Rancang Bangun Mobile Game Mini Race Menggunakan Unity. *Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY, 1*(45), 595–604.
- Frederick, B., Tjoandra, M., Liu, M., Jayawardhana, I., Reynara, S. D., & Wwarganegara, A. G. (2022). Pengaruh Pembangunan Sirkuit Mandalika Terhadap Perekonomian Lombok. *Journal of Government and Social Issues (JGSI), 2*, 65–71.
- Gluck, A., Boateng, K., & Brinkley, J. (2021). Racing in the Dark: Exploring

- Accessible Virtual Reality by Developing a Racing Game for People who are Blind. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 65(1), 1114–1118. <https://doi.org/10.1177/1071181321651224>
- Mandalika, G. (2022). *Pesona Sirkuit Internasional Mandalika, yang Dijuluki Sirkuit Terindah di Dunia*. May 6, 2022. <https://gomandalika.com/pesona-sirkuit-internasional-di-mandalika-dijuluki-sirkuit-terindah-di-dunia/>
- Michael. (2020). *PEMBUATAN GAME ARCADE- STYLE RACING “ CARSTIME ” DENGAN TEMA ANTIGRAVITASI BERBASIS ANDROID*. 278–285.
- Pangestu, R. A., Purboyo, T. W., & ... (2021). Permainan Tradisional Balap Kelereng Berbasis Virtual Reality Menggunakan Algoritma Complementary Filter. *EProceedings* ..., 8(5), 6583–6600. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/16439%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/16439/16150>
- Pontororing, N., Sengkey, R., & Tulenan, V. (2016). Game Pengenalan Objek Wisata Kota Tomohon. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(1). <https://doi.org/10.35793/jti.7.1.2016.10773>
- Roselina Siregar, M. (2020). Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN) GAME 3D “LAWAN NARKOBA” MENGGUNAKAN METODE GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC). *Jamn*, 4(1). <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/>
- Saputra, S. Y., & Subari, S. (2019). Game Multiplayer “Mini Car Circuit” Berbasis

Android. *J-Intech*, 7(01), 58–66. <https://doi.org/10.32664/j-intech.v7i01.406>

Sawaludin. (2022). *KERJASAMA INDONESIA TOURISM DEVELOPMENT CORPORATION (ITDC) DENGAN VINCI CONSTRUCTION DALAM PEMBANGUNAN SIRKUIT MOTO GP MANDALIKA Disusun. 8.5.2017, 2003–2005.*

Supardi, R. (2017). Pembuatan Game Balap Kelinci Dengan Unity Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 10.

Ulfah, I. F., & Maulana, B. (2021). Analisis Dampak Pembangunan Sirkuit Motogp Terhadap. *Journal of Sharia Economy and Islamic Tourism*, 1(3), 12–19.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jseit>

Yandaka Ganesha Putra. (2017). PEMBUATAN GAME BALAP KUCING DENGAN UNITY BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 19. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v7i1.10531>