

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah selesai melakukan pembuatan game Shoot the Badass ini, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan *game* ini bertujuan untuk mendidik pemain untuk memerangi kejahatan atau orang yang berbuat salah dan merugikan orang lain.
2. Dalam pembuatan *game* Shoot the Badass digunakan beberapa elemen dalam perancangannya yaitu Game Overview, Level Design, World Design, User Interface Design dan System Design.
3. Dalam pembuatan aplikasi *game* ini dipadukan antara beberapa unsur seperti animasi, gambar, suara serta alur cerita yang menarik sehingga pemain akan lebih tertarik untuk bermain *game*.
4. Pada pembuatan *game* ini digunakan software Unity3D untuk mengolah asset-aset game menjadi sebuah *game*.
5. Dari awal perancangan sampai ke tahap implementasi, *game* ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Berdasarkan pembuatan game yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan kedepan adalah sebagai berikut:

1. Game Shoot the Badass merupakan game 2D, ada baiknya dilakukan pengembangan menjadi game 3D melihat perkembangan game yang semakin pesat dan maju.
2. Perlu ditambahkan item-item yang lebih menarik serta penambahan gameplay permainan untuk menambah daya tarik dari game Shoot the Badass.
3. Dalam konsep game yang sudah dirancang, perlu ditambahkan lagi rule-rule atau aturan dalam permainan sehingga game lebih menantang untuk dimainkan.
4. Perlunya pengembangan konten game dan memperbanyak level tingkatan dalam game.
5. Menambahkan fitur-fitur pada game untuk membuat betah para pemain game.

