

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah tahapan-tahapan penelitian dilakukan kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian kali ini adalah :

1. Untuk membuat beberapa *level* atau *stage game*, dapat memanfaatkan *game engine*. *Game engine* di sini berperan sebagai mesin utama atau pengatur *gameplay*, sehingga untuk *level* atau *stage* berikutnya hanya tinggal mengubah *asset* saja.
2. Dengan memanfaatkan file *library .swc* yang dibuat secara manual dengan program Adobe Flash, dapat membuat GUI dan *gameplay* menjadi lebih interaktif dan menarik daripada hanya menggunakan *library default* dari *flare3D*.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih banyak kekurangan, dan mungkin dapat disempurnakan oleh penelitian-penelitian berikutnya. Untuk lebih menyempurnakan program ini penulis memberikan beberapa saran diantaranya :

1. Pada *game* ini hanya tersedia 6 *stage*. Mungkin pengembang berikutnya dapat menambah jumlah *stage* dengan *asset* yang lebih menarik atau membuat *game* baru dengan *gameplay* yang lebih menarik.

2. *Game* ini menggunakan model *low poly* dan perancang memiliki kekurangan dalam skill painting. Sebenarnya akan lebih baik jika model *low poly* menggunakan tekstur yang menarik, yang tentunya tekstur ini dapat dihasilkan dari *skill painting* yang baik.
3. *Game* ini bisa ditambahkan fitur-fitur lain seperti musuh yang bergerak, dialog percakapan, dan lain-lain.

