

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah penulis menyelesaikan game “Adventure Of Gondit” ini maka dapat diambil 2 kesimpulan yaitu :

- 1) Dalam pembuatannya, game harus melewati 3 tahapan yaitu Pra produksi, Produksi, dan Pasca produksi yang merupakan kunci dari keberhasilan suatu game. Apabila salah satu proses tersebut gagal atau tidak maksimal maka game tersebut pasti hasilnya kurang memuaskan bahkan bisa gagal produksi.
- 2) Game bagus bukan dinilai dari kualitas grafiknya semata namun aspek lain seperti karakter/tokoh, ide cerita, dan konsep bisa menjadi senjata utama dari sebuah game tersebut.

##### **5.1.1 Keunggulan**

- 1) Game ini terdapat motion animation dan karakter yang banyak sehingga game ini mempunyai tampilan yang menarik.
- 2) Disetiap levelnya mempunyai tingkat kesulitan tersendiri sehingga membuat pemain tidak bosan untuk memainkan game ini.
- 3) File game ini kecil sehingga dapat diinstal pada PC, Laptop, Notebook yang memiliki *performance low*.
- 4) Dapat dimainkan semua kalangan.

- 5) User Friendly dan interaktif.

### 5.1.2 Kekurangan

- 1) Game ini hanya terdiri atas 3 level.
- 2) Belum terdapat save dan load game.

### 5.2 Saran

- 1) Game ini harusnya bisa lebih di *explor* lagi karena konsepnya sudah bagus.
- 2) Sebaiknya memperbanyak bahan dan literatur sebagai referensi dalam pembuatan game Education/Logic 2D ini.
- 3) Harusnya dilakukan dengan kerja tim untuk hasil yang lebih baik lagi dan menghemat waktu pengerjaan. Karena sangat diperlukan kemampuan orang lain untuk setiap bagian dalam proses pengerjaan game Education/Logic 2D ini.