

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian penjelasan dan pembahasan pada bab-bab yang sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan game dengan menggunakan *Game Design Document* (GDD) memberi penjelasan secara runtut dan memaparkan secara detail game "Overtake Street Race". Game dengan genre racing game, terdapat tiga level yang berbeda agar game lebih menantang dan tampilan game yang *user friendly*. Mobil main player akan melakukan manuver untuk menghindari berbagai mobil di jalanan demi mendapatkan coin yang tersebar secara acak di track untuk mengumpulkan seribu poin pada setiap level-nya. Game juga dilengkapi dengan audio seperti sound ledakan, dan *background music* yang menambah menarik game "Overtake Street Race"
2. Pengujian game dengan media multi browser, seperti browser Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome akan membantu proses testing dari setiap menu game dan *gameplay* untuk memastikan tidak adanya kekurangan dalam game. Pengujian game dimulai dari pengecekan tampilan pada main menu, credit, help dan pada permainan setiap level game serta pengecekan pada

tombol pause dalam setiap permainan. Setelah proses pengujian game selesai dan tidak ada error/bug pada game, maka game siap untuk di-publish ke dalam website game sharing.

3. Mempublish game ke website game sharing (newgrounds.com) untuk mengenalkan game yang dibuat agar dapat dimainkan gamers dari seluruh dunia. Game "Overtake Street Race" telah mendapatkan rating 2,5 bintang dari skala rating 5 bintang dengan viewers 475 user. Sebanyak dua user telah memberi review pada game dengan masing-masing memberikan rating 2 bintang pada game "Overtake Street Race".



## 5.2 Saran

Dalam pembuatan game ini masih bisa dikatakan belum sempurna karena masih terdapat beberapa kendala. Beberapa saran dan masukan yang akan penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Perbanyak referensi serta sumber daya manusia pengolah aplikasi dan multimedia.
2. Dalam pembuatan game sebaiknya dikerjakan secara kelompok atau tim sehingga tugas dapat dibagi. Pembagian tugas juga harus disesuaikan dengan skill yang dimiliki setiap anggota tim sehingga pengerjaannya secara efisien dan hasilnya lebih baik.
3. Ketika pembuatan game sudah dilakukan, pada saat proses *scripting* lebih baik diimbangi juga dengan *testing per segment* untuk mengantisipasi banyaknya *bug* pada game.
4. Perlu adanya pengembangan pada sistem yang dapat menyimpan skor, sehingga nilai tertinggi dari setiap pemain dapat diketahui.
5. Mobil musuh yang lebih bervariasi, agar game lebih menantang dan menarik.