

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah selesai melakukan perancangan Game Desain Dokumen dan Aset Grafis pada Game Otak Atik ini, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Game desain dokumen digunakan sebagai acuan utama dalam membuat game ini, hal ini dapat mempermudah dalam penyampaian ide kepada seluruh tim yang terlibat dalam pengembangan game ini ,dibandingkan apabila membuat sebuah game tanpa sebuah acuan game desain dokumen.
2. Dengan adanya game desain dokumen Ide game lebih terkonsep dengan rapi dan akan mempercepat serta memaksimalkan proses pembuatan game.
3. Dalam perancangan game desain dokumen ada 5 elemen utamaterbentuknya sebuah game desain dokumen, yaitu Game Overview, User Interface Design, level Design, World Design, Content Design, dan System Design.
4. Pembuatan aset grafis di game ini menggunakan software pengolah gambar digital CorelDRAW X4 dan Adobe Photoshop CS5, dengan menggunakan software ini sangat membantu dalam hal finishing sebuah gambar sehingga menjadi gambar yang menarik.

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 perancangan game desain dokumen dan aset grafis yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan kedepan adalah sebagai berikut:

1. Dalam game desain dokumen yang sudah dirancang masih terdapat kekurangan diantaranya belum terdapat System Design yang detail, hal ini digunakan untuk menggambarkan jalannya game dalam bentuk script atau rumus mate-matika sehingga seorang programmer lebih mudah untuk mendokumentasikan sebuah system game.
2. Dalam konsep game yang sudah dirancang, perlu ditambahkan lagi rule-rule atau aturan dalam permainan sehingga game lebih menantang untuk dimainkan.
3. Perlu ditambahkan item-item di dalam gameplay permainan untuk menambah daya Tarik dari game otak-atik.