

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan game Adventure Of Reho & Sacred Water, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

- a) Untuk membuat game RPG "Adventure Of Reho & Sacred Water" dengan menggunakan RPG Maker VX dapat dilakukan dengan mudah karena fitur gambar, suara, sistem, dan lain-lain pada program RPG Maker Vx sudah mencukupi bagi yang ingin membuat game RPG. Game Creator bisa menambah fitur graphic, tile map, dan suara jika dirasa belum cukup agar game yang akan dibuat sesuai dengan yang diinginkan. Pada pembuatan game "Adventure Of Reho & Sacred Water" penulis masih menambahkan fitur gambar, suara, sistem karena default fitur masih dirasakan kurang dalam pembuatan game "Adventure Of Reho & Sacred Water".
- b) Kendala-kendala yang ditemui dalam pembuatan bisa diselesaikan dengan baik karena banyak sumber referensi yang tersedia di internet maupun buku.
- c) Game Adventure Of Reho & Sacred Water ini memiliki permainan yang sederhana dan jalan ceritanya yang mudah dimengerti. Game

terdiri dari 5 chapter yang disetiap chapter memiliki goal, yaitu air keramat.

- d) Game ini memberikan suatu pandangan bahwa dalam membuat game memiliki kemudahan dan kesulitannya sendiri.
- e) Game ini dapat dikendalikan dengan menggunakan keyboard.

5.2 Saran

Game ini masih memiliki kekurangan yang harus diperbaiki maupun dikembangkan, adapun saran-saran yang ingin disampaikan yaitu :

- a) Permainan dapat dibuat lebih variatif, dari yang semula berpola linier (hanya memiliki satu ending) menjadi non linier (memiliki lebih dari satu ending) agar cerita dari game menjadi lebih berbobot dan lebih menarik.
- b) Daerah yang dapat dijelajahi (map) dibuat lebih beragam dan menantang agar pemain dapat benar-benar merasakan alur cerita dalam game.
- c) Elemen-elemen permainan seperti peralatan, skill, dan musuh dibuat lebih variatif lagi.
- d) Jumlah NPC (Non Playing Character) ditambah agar tidak banyak daerah yang kosong.
- e) Buat permainan lebih menantang dengan alur yang kreatif.
- f) Cerita dalam game dikembangkan agar jalan cerita semakin mengesankan.