

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan game Si Bolang, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

- a. Untuk membuat game RPG 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.
- b. *Game* Si bolang adalah episode awal dari petualangan Si Bolang ke istana ditengah hutan.
- c. *Game* Sibolang ini memiliki permainan yang sederhana dan jalan ceritanya yang mudah dimengerti.
- 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 banyak 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 (peta) 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.