

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan game Pitung : Batavia's Champion yang didapat dan dilihat maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

- a. Pembuatan game RPG dengan menggunakan RPG Maker VX dapat dilakukan dengan mudah.
- b. Fitur gambar, suara, sistem dan lain-lain pada program RPG Maker VX sudah mencukupi bagi yang ingin membuat game RPG. Game Creator bisa menambahkan fitur graphic, tiles map, dan suara jika dirasa belum cukup agar game yang akan dibuat sesuai dengan yang diinginkan.
- c. Game Pitung : Batavia's Champion adalah episode awal dari kisah perjalanan si Pitung dalam melawan VOC.
- d. Game Pitung : Batavia's Champion ini memiliki alur permainan yang sederhana dan jalan ceritanya yang mudah dimengerti.
- e. Game ini memberikan suatu pandangan bahwa dalam membuat game memiliki kemudahan dan kesulitannya sendiri.
- f. 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 lama lagi dan lebih variatif, dari yang semula berpola linear (hanya memiliki satu ending) menjadi non linear (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. Desain karakter, icon karakter, tiles map, dan lain-lain yang telah dibuat secara original harus ditambah lagi agar unsur game yang benar-benar diinginkan tercapai.
- e. Sistem pertarungan diubah dari first person view menjadi third person view. Dengan menjadikan sudut pandang menjadi third person view maka pertarungan akan menjadi lebih menarik lagi.