

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pengimplementasian keseluruhan isi Game Desain Dokumen (GDD) dan untuk mengakhiri laporan skripsi Game Desain Dokumen “Monkey’s Rocket” untuk Android, maka penulis menarik beberapa kesimpulan pokok mengenai permasalahan pada bab – bab sebelumnya sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan GDD sebagai acuan utama dalam membuat sebuah game, akan mempermudah dalam penyampaian ide kepada tim yang akan membangun game dibandingkan apabila membuat sebuah game tanpa GDD.
2. Dengan GDD, Ide game lebih terkonsep dengan rapi dan akan mempercepat serta memaksimalkan proses pembuatan game.
3. Dalam perancangan GDD ada empat jenis game desain yang menyokong terbentuknya GDD, yaitu High Concept Document, World Design Document, Character Design Document dan Game Treatment Document.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan Game Desain Dokumen dan kesimpulan yang ada, penulis memberikan saran – saran yang mungkin dapat dipertimbangkan antara lain :

1. Dalam GDD yang dirancang, masih terdapat kekurangan dan kelengkapan diantaranya belum terdapat Flowboard (persilangan flowchart dan storyboard) yang digunakan untuk merencanakan serangkaian gambar sesuai jalan cerita agar programmer lebih mudah untuk mendokumentasikan algoriitma.
2. Perlu dimasukkan Story and Level Progression Document agar game tidak monoton dengan satu level saja. Karena pengguna game akan cepat bosan apabila tidak ada level yang semakin lama semakin meningkat.
3. Dalam kebutuhan gem perlu dicantumkan kebutuhan game berupa item, karena dalam game Monkey's Rocket belum terdapat item pendukung didalamnya. Dengan ditambahkannya kebutuhan item, maka akan menambah tantangan dalam game.

