

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan seluruh materi dalam pembuatan *Puzzle Game Locker* ini, maka secara garis besar penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. *Puzzle Game Locker* ini dibangun sebagai sarana hiburan.
2. Proses *scripting* untuk game ini dibuat melalui *blueprints* yang tersedia di dalam *RPG Maker MV*.
3. *Game* ini, memiliki 2 pilihan *mapping* yang dapat dipilih oleh pemain, yaitu *The Kingdom* dan *The Laboratory*.
4. Pada *game* ini pemain harus menyelesaikan setiap tugas berupa soal pertanyaan yang ada pada setiap level, apabila setiap pertanyaan berhasil dijawab. Maka, pemain akan mendapatkan *key* untuk menjawab pertanyaan diakhir permainan, dan jika berhasil pemain akan menuju level selanjutnya.

5.2 Saran

Berisi Penulis dapat memberikan saran yang berhubungan dengan game ini sebagai berikut:

1. *Game* ini hanya memiliki 2 *mapping* saja, sehingga pemain akan merasa bosan karena *mapping* pada *game* hanya itu-itunya saja.
2. Model dan efek masih menggunakan aset gratis dari *RPG Maker MV* atau internet, sehingga untuk pengembangan kedepannya ada baiknya bisa membuat model sendiri yang unik khusus untuk *game* ini.
3. Perlu adanya penambahan jumlah level kesulitan pada setiap *mapping* permainan, agar pemain mendapatkan pengalaman baru dalam bermain *Puzzle Game Locker* ini.

Sebagai penutup dari penulisan laporan skripsi ini, penulis berharap *game* ini dapat berguna bagi penulis dan pihak-pihak lainnya. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan pada pembuatan laporan ini, oleh karena itu

penulis akan menerima dengan lapang dada dan berterima kasih kepada siapa saja yang berkenan memberikan saran dan kritik yang dapat membantu dalam perkembangan penulis.

