

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah penulis menyelesaikan game "I Lost Memory" ini maka dapat diambil 2 kesimpulan yaitu :

- 1) Dalam pembuatannya, game harus melewati 3 tahapan yaitu Pra produksi, Produksi, dan Pasca produksi yang merupakan kunci dari keberhasilan suatu game. Apabila salah satu proses tersebut gagal atau tidak maksimal maka game tersebut pasti hasilnya kurang memuaskan bahkan bisa gagal produksi.
- 2) Game baik bukan hanya dinilai dari kualitas grafiknya semata namun aspek lain seperti permainan yang iibur, mudah untuk digunakan dan tetap mempunyai tantangan yang berbeda dalam setiap levelnya sehingga tidak membosankan.

#### **5.2 Keunggulan**

- 1) Game ini sangat menghibur dan tidak berate ketika dijalankan .
- 2) Disetiap levelnya mempunyai tingkat kesulitan tersendiri sehingga membuat pemain tidak bosan untuk memainkan game ini.
- 3) File game ini kecil sehingga dapat diinstal pada PC, Laptop, Notebook yang memiliki *performance low*.

##### **5.2.1 Kekurangan**

- 1) Game ini hanya terdiri atas 3 level.
- 2) Belum terdapat save dan load game.

### 5.3 Saran

- 1) Game ini harusnya bisa lebih di explor lagi karena konsepnya sudah bagus.
- 2) Sebaiknya memperbanyak bahan dan literatur sebagai referensi dalam pembuatan game pazzel ini.
- 3) Harusnya dilakukan dengan kerja tim untuk hasil yang lebih baik lagi dan menghemat waktu pengerjaan. Karena sangat diperlukan kemampuan orang lain untuk setiap bagian dalam proses pengerjaan game pazzel ini.

