

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dapat membuat konsep permainan sendiri dan mengetahui bagaimana perencanaan dalam pembuatan permainan dalam komputer.
2. Memahami dan dapat mendesain sendiri gameplay dan mekanisme permainan yang digunakan dalam perancangan permainan.
3. Dapat membuat karakter sendiri menggunakan aplikasi *Autodesk Maya*.
4. Dapat mendesain sendiri komponen penting, seperti GUI dengan menggunakan *Adobe Flash*.
5. Membuat permainan sendiri dengan murah dan mudah, dengan kualitas grafis 3 dimensi yang menawan.

#### **5.2. Saran**

Agar permainan dapat lebih menarik dan sempurna, penulis memberikan beberapa saran, diantaranya yaitu :

1. Agar lingkungan permainan lebih variatif, maka ada baiknya menambahkan objek tambahan yang dibuat sendiri menggunakan perangkat lunak 3 dimensi.

2. Agar mengetahui lebih detil dan membuat permainan yang lebih *advance*, dianjurkan untuk mempelajari unreal script lebih dalam.
3. Menu pada permainan The Ran terlalu simpel, mungkin dalam pengembangannya dapat ditambah dan bisa lebih interaktif.
4. Karena peta berskala kecil, dan jumlah musuh yang sedikit membuat permainan kurang menarik. Oleh sebab itu dalam pengembangannya, peta dapat diperluas dan musuh dapat diperbanyak.
5. Resolusi pada monitor tidak dalam *fullscreen* dan *resolution support* tidak terlalu banyak. Mungkin kedepannya dapat lebih disempurnakan.
6. Dapat ditambahkan mode *multiplayer*, agar permainan semakin menarik dan menantang.

Demikian saran-saran yang penulis rasakan penting untuk disampaikan. Untuk selanjutnya penulis berharap kritik serta saran yang sifatnya membangun bagi kesempurnaan permainan tersebut nantinya.