

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam Penelitian yang dilakukan Untuk Mengembangkan Game J.A.R.G ini adalah.

- Game J.A.R.G Dikembangkan Menggunakan Metode Game Development Live Cycle (GDLC) yang Terdiri Dari 3 Tahap yaitu Concept, Development, dan Deployment.

Pada Tahap Concept, Mulai Mencari ide-ide dan Membuat Prototype Design, kemudian mengumpulkan Aset-aset yang dibutuhkan dalam membuat game.

Pada Tahap Development, Melakukan Semua Implementasi Pada Tahap Concept Pada Unity 3D engine.

Pada Tahap Deployment, Game J.A.R.G Sudah Siap Untuk Di Test, Dimainkan Serta Dipublikasikan.

- Game J.A.R.G Dapat Dimainkan Secara Lancar dalam Hasil Testing, Tidak Merusak Coreloop Gameplay Walaupun Hasilnya Tidak Sempurna.
- Game J.A.R.G Berhasil Mendapat Penilaian Dengan Tingkat Rata-Rata Baik Pada Komponen dalam Test Closed Beta.
- Game J.A.R.G Berhasil Mendapat Penilaian Dengan Nilai Sempurna Baik Pada Tingkat Kesesuaian dengan Konsep dalam Test Closed Beta.

5.2 Saran

Saran dari Responden untuk Game J.A.R.G. Seperti “ Tambahkan mode view dan efek guncangan ketika menabrak/ditabrak” , “Tambahkan mode multiplayer agar bisa PVP “, “kurang sound, beloknya agak susah, dan Physic ketika lompat dari gundukan pasir terpentak jauh keluar lintasan“,“Hadirkan lebih banyak model mobil dan check point dibua lebih menarik “ Penambahan AI, Game Mode baru dll. Game J.A.R.G Masih memiliki Banyak Kekurangan yang perlu dibenahi, Pada Mode Testing Terlihat Masih Banyak Hasil “Cukup” yang Tentunya Bisa Di Perbaiki pada versi selanjutnya.