

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan Pembuatan *game* Origin Cerita rakyat berbasis Android dengan Unity 2017, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Cara untuk merancang dan membangun *game* Origin Cerita rakyat adalah dengan menganalisis SWOT, merancang sketsa, merancang storyboard, merancang flowchart, merancang antar muka, material collecting, membuat game design document , proses pembuatan, melakukan publikasi dan maintenance.
2. Pembuatan model asset *game* di buat menggunakan aplikasi adobe illustrator, dan adobe photoshop untuk texture .
3. *Game* Origin Cerita rakyat memiliki 3 *chapter*, yaitu *chapter* melawan boss uwit, *chapter* melawan boss watu, dan *chapter* melawan boss lahar. Perbedaan setiap *chapter* adalah jumlah darah dan serangan tiap bos.
4. Didalam *game* Origin Cerita rakyat karakter utama harus bertahan hidup hingga cerita selesai untuk memenangkan *game*.

5.2 Saran

Dibutuhkan kritik atau saran demi terciptanya aplikasi yang lebih baik dan dapat dimanfaatkan kedepannya. Saran yang ingin penulis sampaikan antara lain:

1. *Game* ini memiliki 3 *chapter* dengan 1 cerita yang hanya dibedakan oleh darah bos dan serangan. Oleh karena itu diharapkan untuk bisa menambah *chapter* dengan berbagai cerita dan serangan bos yang bervariasi sehingga *game* menjadi lebih menarik.
2. Pembuatan asset sprite masih sederhana dan kurang menarik, sehingga pengembang selanjutnya diharapkan bisa membuat asset yang lebih baik.
3. Tampilan user interface bisa dibuat lebih menarik lagi dengan menambah efek animasi yang *juicy*.
4. Variasi musuh bisa lebih diperbanyak, tidak hanya musuh jarak dekat dan jarak jauh saja tapi bisa ditambahkan berbagai macam variasi musuh lain seperti musuh yang mebrakkan diri, meledakan diri, musuh yang dapat memberi efek terbakar, stun, slow dll.
5. Sistem quest agar pemain lebih tertantang untuk memainkan *game* ini terus menerus.
6. Sistem shop untuk membeli item karakter utama dan sistem equipment untuk customize karakter.

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. Demikian kesimpulan dan saran yang ada agar dapat diterima sebagai masukan. Semoga *game* Origin Cerita rakyat dapat menghibur dan menumbuhkan daya tarik masyarakat untuk mengenal cerita rakyat.