

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan *game* “Wildernes Of Adventure” penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil membuat dan menyelesaikan aplikasi *game* Wildernes Of Adventure
2. Proses menentukan ide untuk dikembangkan menjadi *game* selanjutnya adalah menentukan konsep *game* yang akan dibuat, yaitu termasuk menentukan jenis *game shooting*, aturan *game* yaitu menembak musuh untuk mendapatkan *score*.
3. Pembuatan *game object* sangat penting yang mana nantinya akan membuat *game* terlihat semakin menarik.
4. Membuat *audio* yang merupakan salah satu penunjang suatu *game* menjadi lebih menarik. Biasanya *audio* dan *music* pada *game* mengikuti situasi yang terjadi dalam *game* dan salah satunya *backsound*.
5. Berdasarkan hasil pengujian yang di lakukan oleh pengguna *game* dengan menggunakan metode UEQ diketahui bahwa *game* Wildernes Of Adventure memperoleh nilai evaluasi yang positif secara keseluruhan dengan nilai tertinggi terdapat pada variabel kejelasan dan terendah pada variable kebaruan.

5.2 Saran

Membuat sebuah *game* di perlukan ide yang menarik dan memiliki *gameplay* yang unik supaya pemain tidak cepat bosan dengan *game* tersebut. *Game* “Wildernes Of Adventure” ini adalah *game offline*, tidak sama dengan *game online* yang bisa menghadirkan banyak *item*, karena itu agar *game* menarik maka buatlah *game* yang memiliki *gameplay* unik, dan supaya *player* tidak bosan maka buatlah *game* tersebut dengan *gameplay* yang bisa melakukan banyak kemungkinan.

Adapun saran dari penulis sebagai berikut:

1. Gunakan *game engine* yang gratis untuk menghemat biaya.
2. Jika membuat sebuah *game offline* lebih baik membuat *game* yang *adventure game* yang memberikan misi tertentu.
3. Akan lebih baik jika *game* ini dibuat secara *online*, karena *game* akan lebih menarik jika kita bisa bertanding dengan orang lain.
4. Kerjakan pembuatan *game* secara tim agar bisa menghemat waktu dan tenaga.
5. Gunakan *game engine* yang dikuasai ataupun yang mampu untuk dipelajari.
6. Akan lebih baik jika menambahkan *menu* pengaturan yang belum ada di *game* ini, seperti menu home yang menarik.
7. Akan lebih bagus apabila menambahkan level serta map baru agar permainan tidak monoton dan lebih menarik.