

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan game Legenda Kerajaan Iblis yang didapat dan dilihat maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pembuatan game RPG dengan menggunakan RPG Maker VX dapat dilakukan dengan cukup mudah.
2. Fitur gambar, suara, system, dan lain – lain pada program RPG Maker VX sudah lebih dari cukup bagi yang ingin membuat Game RPG. *Game Creator* cukup mengedit dengan cerita yang sudah dibuat atau dapat membuat segala sesuatunya sendiri baik itu gambar, suara maupun sekripnya.
3. Game Legenda Kerajaan Iblis ini memiliki alur permainan sederhana tetapi sulit untuk dimainkan dan jika pemain sudah masuk kedalam cerita cerita dan tujuannya akan mudah dimengerti.
4. Game ini memberikan dan menjelaskan suatu pandangan bahwa membuat game itu memiliki kemudahan dan kesulitan sendiri.
5. Game ini bisa menjadi salah satu langkah awal dalam pengembangan game di Indonesia.
6. Pada game ini hanya satu useryang bisa bermain, dimana user tersebut akan memainkan dua karakter yang menjadi satu, tetapi pada saat *battle* karakter tersebut akan menjadi dua, setelah selesai *battle* karakter akan bersatu kembali.
7. Pembuatan *face* karakter pada game ini cukup rumit dan proses yang cukup panjang. Harus melalui proses menggambar (pembuatan sketsa), *scan*, kemudian

pewarnaan menggunakan Photoshop. Untuk pewarnaan *Intro Title* dan *Map* langsung menggunakan Photoshop kita hanya menentukan gambar dan teks yang mau dibuat.

5.2 Saran

Game ini masih memiliki banyak kekurangan yang harus diperbaiki maupun dikembangkan, adapun saran – saran yang ingin disampaikan yaitu;

1. Permainan dapat dibuat 5 sampai 10 kali lebih lama dari ini agar cerita dari game lebih berbobot dan menarik perhatian.
2. Daerah yang dapat dijelajahi (peta) di buat lebih beragam dan menantang lagi agar permainan dapat merasa tertantang dalam memainkan game ini.
3. Elemen – elemen permainan seperti peralatan, skill dan musuh dibuat lebih variatif lagi.
4. Semua desain karakter, ikon karakter, tile map, dan lain – lain dibuat lebih original agar game ini dapat dilihat sendiri tanpa menggunakan desain dari orang lain maupun dari RPG Maker VX itu sendiri.
5. Sistem pertarungan dibuat dari *Sideview Battle System* (SBS) menjadi Action Battle System (ABS). Dengan menjadikan pertarungan yang dapat langsung dilakukan di map maka pertarungan akan menjadi lebih menarik lagi.