

BAB IV

PENUTUP

Pada bab ini akan diungkapkan kesimpulan dari penelitian yang mengenai Rancang bangun permainan "*urban weapon strike*" sebagai media pengenalan senjata tradisional untuk scene combat mode, Selain itu juga akan diberikan beberapa saran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas penelitian di masa depan.

4.1.KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan Penelitian tentang Rancang bangun permainan "*urban weapon strike*" sebagai media pengenalan senjata tradisional untuk Scene combat mode,maka penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan Scene duel mode pada game "*urban weapon strike*" melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data,pra produksi dan produksi.
2. Pembuatan *game urban weapon strike* dengan menggunakan metode Gdlc diantaranya perencanaan, desain,pengembangan,pengujian dan peluncuran.
3. Kebutuhan fungsional dari pembuatan game *urban weapon strike* sudah memenuhi standar Evaluasi
4. Hasil perancangan dan pembuatan telah dinilai oleh para ahli di bidang game dengan hasil score 83 Atau termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

4.2.SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari pembahasan ini ,maka terdapat saran-saran yang nantinya berguna dalam pengembangan selanjutnya. Adapun saran dan masukan para ahli adalah sebagai berikut:

1. Detail asset button dan duel mode masih kurang realistis dan kurang detail.
2. Tombolnya lebih interactive lagi dengan menggunakan backsound pada saat menekan tombol nya
3. Gunakan waktu dengan semaksimal mungkin karena setiap project memerlukan waktu yang cukup banyak oleh karena itu gunakan semaksimal mungkin.

