

## BAB IV KESIMPULAN

### 4.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembuatan *gameplay* dalam *game* Abracadabra dengan menggunakan *software* Unity dan Visual Studio Code dengan rincian sebagai berikut :

1. Pembuatan *game* "Abracadabra " untuk GEMASTIK 2023 dibedakan menjadi 3 tahapan yaitu pra-produksi yang berfokus pada ideasi dan implementasi ide, produksi yang berfokus pada penggabungan *assets* dan pembuatan *mechanic* dan pra-produksi dimana *game* diuji dan memperbaiki *game breaking bug*
2. *Game* sudah diuji oleh juri Lomba Nasional GEMASTIK 2023 dengan mendapatkan juara 1. Serta melalui berbagai tahap penilaian seperti penilaian pada babak penyisihan dan presentasi penilaian pada babak final. Dengan kriteria penilaian sebagai Unsur pendidikan pada permainan (20%), Kreativitas (20%), Unsur *aesthetics* (20%), *Gameplay* secara keseluruhan (20%) dan Kesesuaian dengan fitur-fitur (20%)

### 4.2 SARAN

Berikut saran yang kami dapat dari dosen pembimbing serta evaluasi dari tim mengenai karakter :

1. Cerita dikembangkan sehingga *game* dapat dilanjutkan Kembali
2. Menambah fitur statistik untuk mengetahui pemahaman pemain
3. Kemudian untuk keseluruhan dari *game* akan di lanjutkan hingga titik *release* di *platform* Steam