

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### 4.1. KESIMPULAN

Yang dapat disimpulkan dalam penelitian tentang “Implementasi Visual Scripting Pada Pengembangan “Nimbus Sentinel” adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan mekanik pada *game* “Nimbus Sentinel” menggunakan *Visual Scripting* melalui beberapa tahap yaitu : analisis kebutuhan, brief produksi, desain dan pasca produksi
2. Berdasarkan penilaian dari para mentor, *game* “Nimbus Sentinel” dapat dikategorikan menjadi baik dengan prosentase 79,2

#### 4.2. SARAN

Berikut merupakan saran yang dapat digunakan pada penelitian berikutnya adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *game* ini masih bisa di optimalkan lagi dan lebih efektif lagi dalam implementasi *visual scripting* menggunakan *playmaker*
2. AI pada *enemy* masih terdapat bug yang bisa diperbaiki dan dikembangkan lagi pengembangannya