BAB IV

PENUTUP

4.1. KESIMPULAN

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Implementasi Model GDLC pada Pembuatan Permainan 2 Dimensi "PATRIOT", maka penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan Game "PATRIOT" dengan menggunakan teknik GDLC sangat membantu dan mempercepat proses pengerjaan.
2. Pembagian tugas dan fokus menjadi jelas, karena dari awal sudah ditentukan apa yang akan dibuat dan apa yang akan dikerjakan serta apa yang menjadi batasan dari fitur yang akan dikerjakan sehingga meningkatkan efisiensi waktu, fokus, dan tenaga yang digunakan.
3. Fitur-fitur yang sekitarnya memakan banyak waktu menjadi terhindarkan akibat telah dipertimbangkan pada tahap inisiasi GDLC
4. Implementasi permainan yang direncanakan berdasarkan brief produksi berhasil dilakukan, hal tersebut ditunjukkan pada bagian lampiran berupa beberapa foto ketika melakukan gameplay

4.2. SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan yang dibuat dari Implementasi Model GDLC pada Pembuatan Permainan 2 Dimensi "PATRIOT" ini, terdapat beberapa saran yang nantinya akan berguna dalam pengembangan selanjutnya.

1. Ketika mengembangkan sebuah permainan, fokuslah kepada fitur-fitur inti yang sangat diperlukan seperti bagaimana karakter bergerak, bagaimana karakter berinteraksi dengan karakter yang lainnya, dan bagaimana menghubungkan pemain dengan permainan mulai dari tampilan layar, input dari pemain, hingga feedback suara
2. Perencanaan memang penting tapi jangan terlalu tenggelam dalam menyusun rencana yang sempurna sehingga mengurangi waktu dan tenaga untuk mengerjakannya.