

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian tentang Implementasi UI pada Game “Nimbus Sentinel” maka penulis memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengimplementasian UI game “Nimbus Sentinel” melalui beberapa tahap, antara lain: analisis kebutuhan, brief produksi, analisa aspek produksi, desain, produksi pasca produksi.
2. Pentingnya desain UI pada game merupakan elemen yang penting karena mempengaruhi jalannya permainan, UI yang bagus memudahkan pemain untuk melakukan permainan dan membuat permainan menjadi efisien.
3. Kesimpulan yang dapat diambil dari evaluasi adalah permainan “nimbus Sentinel” masuk dalam kategori baik dengan total nilai teknis 79,2 dan nilai sikap 83,3

4.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat oleh penulis maka terdapat saran yang dapat digunakan sebagai pembahasan untuk mengembangkan game tersebut, antara lain:

1. Memanfaatkan teknologi terbaru yang tersedia seperti memakai system unreal engine serta selalu update tentang hal yang sedang trending.
2. Beberapa animasi bisa diperbaiki agar lebih smooth dan lebih nyaman dilihat oleh pemain, perbaikan di bagian ini menjadi nilai lebih.
3. Menambahkan tombol close pada UI navigasi agar pemain dapat lebih berinteraksi dengan UI dan memperkaya interaksi dengan pemain kepada UI tersebut.