

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan dan implementasi *game* “Codename: Red Rose” yang bergenre 2D *Platformer*, dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Melalui pengujian *game* “Codename: Red Rose”, semua komponen *game* dapat berjalan sesuai dengan fungsinya.
2. Untuk membuat *game* yang bernuansa *retro* dibutuhkan *asset-asset* grafis dan suara yang memiliki *style* pixel atau 8-bit.
3. Dari proses pembuatan *game* ini, tahap yang paling sulit adalah tahap *programming* karena sebagian dari fungsi yang digunakan dalam *game* ini, seperti sistem FSM yang digunakan saat membuat Bos Alien, merupakan fungsi baru yang belum banyak dibahas dalam tutorial.
4. Unity tidak bisa digunakan untuk membuat *installer* dan membutuhkan bantuan aplikasi pihak ketiga.

#### 5.2 Saran

Dalam pembuatan *game* “Codename: Red Rose” ini masih memiliki kekurangan dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Penambahan kontrol menggunakan *stick* agar lebih terasa seperti memainkan *game retro*.
2. Penambahan tampilan *background* agar *gameplay* terlihat lebih menarik.

3. Pembuatan *Asset custom* dan tidak menggunakan *asset* gratis dari internet agar tampilan lebih unik.
4. Penambahan animasi *intro* yang berisi cerita dalam *game* untuk lebih menarik minat pemain.
5. Penambahan lebih banyak variasi efek suara dan musik dalam *game*.
6. Penambahan lebih banyak variasi level.

