

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data dan hasil yang diperoleh dalam merancang dan membuat *game* 'Rose Fragments' ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kehadiran *game engine* sangat membantu bagi mereka yang memiliki keinginan untuk membuat *game* tetapi tidak memiliki keahlian atau tidak sanggup mempelajari bahasa pemrograman, terutama dengan menggunakan Construct 2.
2. Dalam merancang sebuah *game*, diperlukan kematangan konsep agar saat pembangunannya dapat menelusuri kesalahan-kesalahan yang terdapat pada *game* dengan sistematis.
3. Langkah-langkah dalam perancangan *game* dapat dilakukan dengan mudah dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), yaitu membuat konsep, membuat desain arsitektur *game*, mengumpulkan bahan, membangun aplikasi, melakukan pengujian (*testing*), dan menyiapkan *game* dalam bentuk instalasi.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis dalam merancang dan membuat *game* ini, terdapat beberapa saran yang ingin penulis sampaikan, antara lain:

1. Tantangan dan kesulitan pada *game* untuk sangat diperhatikan karena *game* dengan kesulitan konstan dapat menimbulkan kebosanan.

2. Penyajian gambar dan animasi merupakan suatu hal yang dapat menarik pengguna untuk bermain, akan tetapi jalan ceritanya juga harus diperhatikan untuk menumbuhkan rasa penasaran pengguna.
3. *Game* yang kompleks tidak selalu bagus dan disukai oleh pengguna. Membuat *game* yang sederhana tapi memiliki cerita, grafik, dan *gameplay* yang bagus akan menjadi nilai positif.
4. Bekerja dengan tim akan lebih menghemat waktu dan dapat mempertahankan originalitas karena semua bahan dapat dibuat langsung oleh tim.

