

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan *game* “*The Shadow God*” dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- a. Untuk membuat *game* RPG yang menarik dengan menggunakan RPG MAKER MV, *game* harus ditambah dengan elemen-elemen pendukung seperti penambahan *plugin*, *background music*, karakter dan *event*.
- b. *Game* “*The Shadow God*” ini dapat dimanfaatkan sebagai *game* yang menarik dan juga memiliki pesan moral terhadap pemainnya dengan unsur cerita yang ringan dan diselingi humor agar pemain tidak cepat merasa bosan, apalagi dengan tambahan *plugin* akan membuat *game* ini lebih menarik dan dinikmati dalam memainkannya.
- c. Pembuatan *game* “*The Shadow God*” menggunakan RPG Maker MV dapat dilakukan dengan mudah. Kendala-kendala yang ditemui dalam pembuatan *game* bisa diselesaikan dengan baik.
- d. Fitur gambar, suara, sistem, dan lain-lain pada program RPG Maker MV sudah mencukupi bagi yang ingin membuat *game* RPG. Pada program RPG Maker MV bisa ditambahkan *database image*, *sound effects*, *background music*, *animation*, *movie*, *tileset* dan lain-lain jika dirasa memang perlu adanya penambahan elemen-elemen tersebut.
- e. Dari hasil kuisioner dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* “*The Shadow God*” baik untuk para pemain. Namun *game* ini belum sepenuhnya sempurna, masih memiliki kekurangan di beberapa bagian pada *game*, seperti materi yang disampaikan atau disajikan dalam *game* ini belum lengkap.

5.2 Saran

Game ini masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat diperbaiki maupun dikembangkan lagi aspek-aspek dalam *game*, adapun hal-hal tersebut diantaranya:

- a. Penambahan *detail map* sehingga menambah keindahan dan realitas *game*.
- b. Beberapa *sound effect* maupun *background music* yang sebenarnya kurang memberikan latar suasana yang tepat.
- c. Pengenalan *game* yang lebih mudah untuk pemain yang baru mengenal *genre* RPG.
- d. Musuh yang lebih seimbang dari awal sampai akhir permainan.
- e. Penambahan karakter *companion* untuk menambah pilihan dalam *game*.
- f. Penambahan *cut scenes* dan *set movement* pada percakapan.
- g. Variasi wajah yang lebih baik agar ekspresi karakter dalam *game* lebih tersampaikan secara lebih dalam.
- h. Pengkonversian ke dalam *platform android*.