

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Dari pembuatan game “Infinity Mind” maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

a. Untuk membuat game Infinity Mind dilakukan beberapa langkah yaitu membuat konsep cerita, *mapping* dan membuat event. Dari konsep cerita, selanjutnya membuat map sebagai fitur utama dari software RPG Maker ini. Hasil rancangan tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam RPG Maker.

b. Pada pembuatan game Infinity Mind, menambahkan fitur seperti: karakter, animasi, dan *system* karena *default* fitur masih dirasakan kurang dalam pembuatan game “Infinity Mind”

c. Berdasarkan *User* (Pengguna Game) respon terhadap game “Infinity Mind” sudah baik karena memiliki kelebihan saat memainkannya.

## 5.2. Saran

Game ini masih memiliki banyak kekurangan dan harus di kembangkan lagi, adapun saran-saran yang ingin disampaikan yaitu:

- a. Alur cerita dalam permainan dapat di kembangkan lagi.
- b. Pembuatan peta (map) dibuat lebih beragam lagi.
- c. Elemen - elemen permainan seperti peralatan, *skill*, dan *puzzle* dapat di dibuat lebih banyak dengan tingkat kesulitan yang berbeda.
- d. Jumlah NPC (Non Playing Character) ditambah agar tidak banyak daerah yang kosong.

