

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan bab serta proses terakhir dan perancangan *game* Perahu Naga menggunakan unity maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Game Perahu Naga dibuat dengan beberapa tahapan pembuatan diantaranya tahap desain, tahap pembuatan system, pembuatan grafis, animasi serta suara. Menggunakan *Game Design Document* sebagai pedoman pembuatan dan dokumentasi *game*. Pembuatan grafis pada *game* ini menggunakan software Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Photoshop CS6. Pembuatan sistem *game* menggunakan Unity Engine serta Visual Studio sebagai software coding. Suara yang dipakai dalam game merupakan file gratis yang diunduh dari internet. Setelah *game* selesai dibuat terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu testing dan debugging untuk memperbaiki kesalahan.
2. Perancangan *game* Perahu Naga menghasilkan sebuah game dengan genre Sport yang dapat dimainkan dengan menggunakan smartphone android

## 5.2 Saran

Pembuatan game Perahu Naga belum sempurna, oleh karena itu dibutuhkan pengembangan lebih lanjut. Saran agar game Perahu Naga lebih baik adalah:

1. Sebaiknya *game* dikerjakan oleh lebih dari dua orang, agar lebih fokus ke tugas dalam pembuatan *game*. Contohnya adalah *programmer* dan *design*.
2. Penentuang pemenang sebaiknya menunggu sampai kapal terakhir memasuki garis finish, karena dalam *game* ini pemenang hanya ditentukan ketika kapal pertama yang mencapai garis finish tanpa mengetahui urutan pemenang.
3. Efek suara dalam *game* sebaiknya lebih beragam.
4. Kapal yang digunakan hanya memiliki atribut kecepatan yang tetap. Sebaiknya di tambah fitur upgrade untuk menambah kecepatan.
5. Mengefektifkan resources dengan menggunakan ukuran file yang lebih kecil tetapi memiliki kualitas dengan resolusi tinggi.
6. Menambahkan penjelasan filosofi pada *game*.
7. Menambahkan keterangan player pada *gameplay*.