

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis menyelesaikan game "Jurig Battle" ini maka dapat diambil 3 kesimpulan yaitu :

- 1) Game 2D apps vector game masa depan bisa lebih inovatif lagi.
- 2) Game bagus bukan dinilai dari kualitas grafiknya semata namun aspek lain seperti karakter/tokoh, ide cerita ,dan konsep bisa menjadi senjata utama dari sebuah game tersebut.
- 3) Praproduksi, Produksi, Pascaproduksi kunci dari keberhasilan suatu game, salah satu proses tersebut gagal atau tidak maksimal maka game tersebut pasti hasilnya kurang memuaskan bahkan bisa gagal produksi.

5.1.1 Keunggulan

- 1) Game ini dibuat dengan 2D flat vector sehingga game ini mempunyai tampilan yang menarik.
- 2) Misi disetiap levelnya berbeda dan mempunyai tingkat kesulitan tersendiri di setiap levelnya sehingga membuat pemain tidak bosan.
- 3) File game ini kecil sehingga dapat diinstal oleh PC,Laptop,Notebook yang memiliki *performance low*.

5.1.2 Kekurangan

- 1) Game ini hanya terdapat 3 level.
- 2) Hanya dapat menjalankan 1 tokoh karakter
- 3) Belum terdapat save dan load game.

5.2 Saran

- 1) Game ini harusnya bisa lebih di explor lagi karena konsepnya sudah bagus.
- 2) Sebaiknya memperbanyak bahan dan literatur sebagai referensi dalam pembuatan game house ini.
- 3) Animasi masih sangat kurang, sebaiknya animasi diperbanyak lagi karena dasar dari game adalah animasi.
- 4) Harusnya dilakukan dengan kerja tim untuk hasil yang lebih baik lagi dan menghemat waktu pengerjaan. Karena sangat diperlukan kemampuan orang lain untuk setiap bagian dalam proses pengerjaan game house ini.
- 5) Lebih berani memakai game engine agar bisa dijadikan game PC atau game konsol.