

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pada penulisan skripsi ini penulis telah merancang dan membuat game “The Peak” bergenre platforming-adventure dengan menggunakan platform PC menggunakan Unity 5. Dengan demikian penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan game “The Peak” diawali dengan proses perancangan. Setelah perancangan selesai maka dilanjutkan dengan proses pembuatan dan pengembangan game hingga proses publikasi melalui Itch.io.
2. Dalam pembuatan game “The Peak” memanfaatkan kemudahan penggunaan Unity 5 dalam penggunaan fitur drag and drop. Settings property pada tiap – tiap asset yang mudah dan detail.
3. Keseluruhan proses pembuatan game “The Peak” dari mulai pemasangan asset objek – objek hingga pemasangan sound dan musik menggunakan Unity 5.

#### **5.2 Saran**

Penulis menyadari bahwa dalam game “The Peak” masih terdapat banyak sekali kekurangan dan masih sangat membutuhkan perbaikan kedepannya. Oleh karena itu untuk menjadi seorang developer game yang perlu diperhatikan adalah kematangan ide yang menarik agar game dapat disukai oleh masyarakat umum.

Sebuah game juga perlu dikembangkan secara terus menerus agar semakin menarik bagi pemain. Adapun beberapa saran dari penulis sebagai berikut:

1. Carilah konsep game yang menarik dan unik sehingga menambah ketertarikan yang berbeda bagi target pemain.
2. Buatlah game yang mudah digunakan bagi pemain sehingga pemain tidak cepat merasa bosan dalam memainkannya.
3. Dalam proses pembuatan kerjakan secara tim agar hasilnya dapat sesuai dengan target dan waktu yang telah ditentukan.
4. Gunakanlah Engine game yang mudah dipahami dan dikuasai.
5. Dalam publikasi game gunakan media online agar menambah pangsa pasar pengguna game.

