

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Proses pembuatan game 3D “Reshinguka” menggunakan metode GDLC(*Game Development Life Cycle*) yang memiliki tahapan yaitu *Inititation, Pre-Production, Production, Testing, dan Beta*.
2. *Game* dapat berjalan pada windows 8, 10, 11 dan tidak dapat berjalan pada windows 7.
3. *Game* ini mendapatkan hasil nilai kelayakan sangat layak dari segi tampilan 98% maupun dari segi *experience* 92%.

5.2 Saran

Saran untuk penelitian ini adalah :

1. Perlu dikembangkan lebih lanjut ke game online.
2. Perlu dikembangkan lebih lanjut ke android.
3. Pengembangan Game 3D “Reshinguka” selanjutnya diharapkan memiliki level dan mobil lebih banyak dari penelitian ini.