

Bab V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. *Game Arjuna Venture* dibuat dengan beberapa tahapan pembuatan diantaranya, tahap desain, tahap pembuatan sistem, pembuatan grafis, animasi, dan suara. Menggunakan *Game Design Document* sebagai pedoman pembuatan dan dokumentasi *game*. Setelah *game* selesai dibuat terdapat beberapa tahapan lagi yaitu testing dan debuging untuk memperbaiki kesalahan.
2. Pembuatan *game arjuna venture* menggunakan *Unity* sehingga mempermudah dalam pembuatan *game* dalam pengkodean karena memiliki folder yang terstruktur.
3. Hasil pengujian yang sudah dilakukan di beberapa perangkat yang berbeda mendapatkan hasil yang hampir sama.

5.2 Saran

Pembuatan *game arjuna venture* tidak terlalu efektif. Oleh karena itu perlu disempurnakan lebih lanjut. Saran supaya *game arjuna venture* lebih efektif dan optional yaitu :

1. *Game* dikerjakan oleh sebuah tim yang terdiri dari minimal 2 orang. Untuk *game* programmer dan *game* artis. Karena sulit untuk menggabungkan unsur logika dengan unsur imajinasi.

2. *Game arjuna venture* hanya saat ini hanya bisa digunakan oleh 1 pemain saja. Harapan ke depan *arjuna venture* bisa dimainkan secara masal. *Game* ini juga hanya terdapat 1 karakter saja, harapan ke depan supaya karakter akan bertambah banyak. Stage juga baru hanya terdapat 3 stage, untuk ke depannya bisa ditambah lagi stagenya.
3. Memperbaiki desain grafis.
4. Mengefektifkan resources dengan menggunakan ukuran file resources yang lebih kecil tetapi tetap berkualitas seperti gambar dengan resolusi tertentu.
5. Menambahkan lebih banyak item dalam *game* supaya *game* lebih menarik.

