

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Setelah proses pembuatan *game* petualangan jika selesai, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan *game* petualangan jika, penerapan kecerdasan buatan yang sederhana hanya dibutuhkan pengetahuan tentang gerbang logika dan fungsi *logic bricks* saja, sehingga prosesnya lebih mudah, sedangkan untuk proses yang lebih kompleks dibutuhkan pengetahuan pemrograman *python*.
2. Biaya produksi yang diperlukan dalam *game* petualangan jika jauh lebih murah dibandingkan proses produksi *game engine* berbayar seperti hasil perbandingan yang telah dilakukan, karena *software* yang digunakan bersifat *opensource*.

### 5.2 Saran

Dalam penyusunan skripsi ini penulis sadari masih banyak memiliki kekurangan.oleh karena itu, penulis memiliki saran-saran untuk penelitian berikutnya:

1. Matangkan terlebih dahulu konsep *game* yang akan dibuat nantinya sehingga proses penelitian bisa berjalan lebih lancar.
2. Dalam pembuatan *game* 3 dimensi harus diperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi berjalanya *game*.

3. Penggunaan aplikasi opensource dalam pembuatan *game* sering mendapati *bug*, bergabunglah di forum diskusi software tersebut untuk memudahkan proses pencarian informasi.

