

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan *game* “Petualangan Keiko di Harmonia” maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

- a. Untuk membuat *game* RPG “Petualangan Keiko di Harmonia” dapat dilakukan dengan mudah karena fitur gambar, suara, sistem dan lain lain pada *program* RPG Maker VX Ace sudah mencukupi bagi yang mau membuat *game* RPG. *Game creator* bisa menambah *fitur graphic, tile map* dan suara jika dirasa belum cukup agar *game* yang dibuat sesuai yang diinginkan. Pada *game* “Petualangan Keiko di Harmonia” ini penulis masih menambahkan fitur gambar, suara, sistem, karena *default* fitur masih terasa kurang dalam pembuatan *game* “Petualangan Keiko di Harmonia”.
- b. Penulis jadi memiliki pandangan bahwa *game* dalam pembuatannya memiliki kemudahan dan kesulitannya tersendiri.
- c. *Game* “Petualangan Keiko di Harmonia” memiliki cerita yang cukup unik, ketika *player* yang memainkan tidak membaca teks demi teks maka akan kesulitan dalam mencoba mencari jalannya.
- d. Kendala kendala yang ditemui dalam pembuatan *game* dapat diatasi dengan mudah karena banyaknya buku referensi dan juga internet sangatlah membantu.

## 5.2 Saran

*Game* ini masih memiliki kekurangan yang harus diperbaiki maupun dikembangkan, adapun saran saran yang ingin disampaikan adalah :

- a. Permainan dapat dibuat lebih lama lagi dan lebih variatif, dari yang semula berpola *linear* (hanya memiliki satu ending) menjadi non linear (memiliki lebih dari satu ending) agar cerita dari *game* menjadi lebih berbobot dan lebih menarik.
- b. Daerah yang dapat dijelajahi (peta) dibuat lebih beragam dan menantang agar pemain dapat benar-benar merasakan alur cerita dalam *game*.
- c. *Elemen-elemen* permainan seperti peralatan, *skill*, dan musuh dibuat lebih variatif lagi.
- d. Desain karakter, *icon* karakter, *tiles map*, dan lain-lain yang telah dibuat secara original harus ditambah lagi agar unsur *game* yang benar-benar diinginkan tercapai.
- e. Jumlah NPC (*Non Playable Character*) ditambah lagi agar tidak banyak tempat yang kosong.