



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah merancang dan membuat *gameplay* untuk Emendation, penulis menyimpulkan hal-hal sebagai berikut :

- 1.) *Game* merupakan sarana yang menarik untuk menghimbau. Penulis dan kelompok membuat *game* ini dengan maksud mengajak para remaja yang suka bermain *game* untuk lebih mencintai bumi ini karena bumi ini sudah mulai rusak berkat perbuatan manusia juga. Meski bencana yang direncanakan tidak semua diimplementasikan, namun pemain dapat memperoleh inti dari *game* ini setelah melawan *final boss*. *Final boss* menceritakan ia muak dengan kelakuan manusia yang hanya terus membangun tanpa memperhatikan alam. Hal ini yang ingin penulis dan kelompok sampaikan pada seluruh pemain.
- 2.) Dalam hal apapun, semua harus dimulai dengan *brainstroming*. Dengan begitu ide-ide dapat banyak terkumpul dan dipilah-pilah sesuai kebutuhan. Hasil *brainstorming* ada baiknya dicatat dan didokumentasikan agar saat dikemudian hari dalam pengerjaan masih membutuhkan ide lain, dokumentasi ide-ide dapat dibuka kembali.

- 3.) Sesuaikan ekspektasi dengan kemampuan. Saat awal merancang *gameplay* bersama kelompok, ekspektasi *gameplay* Emendation yang diharapkan sangat tinggi. Seperti contoh scene dalam level terakhir yang tidak terpakai. Level terakhir mengambil tempat didalam gedung penelitian teknologi. Gedung dirancang bertingkat tinggi agar *levelling* dapat dilakukan sambil menuju ke tempat *final boss* di lantai teratas. Kemudian *final boss* direncanakan tiga kali dilawan dengan bentuk yang berbeda-beda, karena kami sekelompok yang sering bermain *game* biasa memainkan demikian. Namun dengan kemampuan dan waktu yang tidak mengijinkan, *final boss* akhirnya diputuskan hanya dibuat satu kali dilawan langsung saat memasuki gedung penelitian teknologi.
- 4.) Membuat *gameplay* itu memang tidak mudah, tetapi menyenangkan. Mempelajari prinsip-prinsip *game design* dan mengimplementasikan prinsip tersebut ke dalam *gameplay* yang dirancang tidaklah mudah. Tetapi dengan mempelajari prinsip mendesain game sambil merancang *gameplay*, penulis mempelajari banyak hal baru yang berguna tidak hanya untuk membuat *gameplay*, tetapi juga untuk kehidupan.

5.2. Saran

Dari pembuatan dan penulisan Tugas Akhir ini, saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut.

5.2.1. Saran untuk Penulis

Penulis harus lebih bisa mengungkapkan apa yang ada di dalam pikiran penulis. Penulis bukanlah tipe yang mengatakan apa yang ada di dalam pikirannya, sehingga kadang sulit dimengerti. Dalam pembuatan gameplay dan penulisan laporan Tugas Akhir ini penulis merasa tidak semua yang ingin penulis tuliskan tertulis dalam laporan ini. Pembimbing penulis pernah mengatakan bahwa yang mengerti maksud penulis hanya penulis sendiri. Untuk kedepannya, diharapkan penulis dapat lebih bisa mengeluarkan isi pikiran dalam bentuk kata-kata dengan baik.

5.2.2. Saran untuk Pembaca

Jika bekerja dalam kelompok, perbanyak komunikasi dengan sesama anggota kelompok karena komunikasi adalah hal yang terpenting dalam bekerja sama. Miskomunikasi bukan hal yang baru jika bekerja dalam kelompok. Selain itu, sering berkomunikasi dengan sesama anggota kelompok banyak manfaatnya. Seperti berbagi info, pengalaman, dan pengetahuan yang dapat membantu mempercepat pekerjaan kelompok. Hal pasti lainnya adalah mempererat hubungan antara sesama anggota kelompok.