

# PENUTUP



# A. Kesimpulan

Selama pengerjaan project game Troubled Vacation, penggunaan metode *Prototyping*, butuh banyak aset dan *background* dalam pembuatannya agar hasil pengerjaan bisa sesuai sama kebutuhan dari kepuasan pemain selama memainkan *game* tersebut.



## B. Saran

- Setelah menyelesaikan project game Troubled Vacation masih bisa dikembangkan lagi dari segi aset dan UI yang lebih dirapikan bukan hanya warna basic tapi ditambahkan seperti bayangan atau warna tambahan lingkungan, Aset dan UI masih bisa ditambahkan lagi ke project game Troubled Vacation, agar Troubled Vacation bisa lebih bagus lagi untuk kepuasan visual game.

# Pustaka

- Sary Noviyanti: (2017). Perancangan aplikasi game edukasi untuk pembelajaran bahasa Ternate pada anak-anak, 60-68.
- Dani Orlando, Daniel R. Kaparang, Kristofel Santa. (2021). Perancangan Sistem Kontrol Suhu Ruangan Server Menggunakan Arduino UnoDi Pusat Komputer Universitas Negeri Manado, 17-28.
- Tony Wibowo, David Tan. (2021). Studi Artikel Mengenai Efek Uj/Ux Terhadap Perkembangan Gaming, 500-507.
- Jeremy Martin Simanjuntak, Rizal Isnanto, Arseto Satriyo Nugroho. (2023). Perancangan Aset Permainan “Satria Piningit” dengan Menggunakan RPG Maker MV Berbasis Android, 164-171