

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian dan hasil pembahasan dari seluruh materi yang telah di sampaikan dalam laporan tugas akhir yang berjudul “Penciptaan *Game 2D Nonogram Puzzle “Memoria”* yang telah disusun dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Penciptaan *Game 2D Nonogram Puzzle “Memoria”* telah selesai dilaksanakan dan membuahkan sebuah karya yang sesuai dengan konsep penciptaan yang telah dibuat.
2. Penciptaan *Game 2D Nonogram Puzzle “Memoria”* dirancang dengan sebuah konsep sederhana yang membutuhkan keahlian dan pemahaman dalam bidang menggambar dan teori dasar *game*.
3. Tahapan - tahapan dalam pembuatan *game Nonogram Puzzle “Memoria”* yang terbagi dalam pra-produksi, produksi dan pasca produksi.
4. *Game 2D Nonogram Puzzle “Memoria”* sebagai sebuah *game logic sub-reveal puzzle* yang dapat menjadi sebuah media dalam pengenalan basic memainkan *game logic nonogram puzzle*.
5. Penambahan storyline pada *game Nonogram Puzzle “Memoria”* menjadi salah satu daya tarik dan fitur yang ditambahkan dalam *game* supaya *game* tidak terlalu membosankan dan hanya memecahkan *puzzle* saja.

A. Saran

Berdasarkan dari proses-proses dalam penciptaan *game 2D Nonogram Puzzle “Memoria”* yang telah dijalani dan dilalui, berbagai penyelesaian masalah harus dilakukan supaya dalam penciptaan sebuah *game* yang sedang dikerjakan agar dapat terselesaikan dengan baik dan menjadi lebih menarik antara lain :

1. Membuat sebuah konsep yang matang dengan mengumpulkan berbagai referensi seperti referensi *game*, desain *game*, *concept art*, music, dan buku-buku yang berkaitan dengan cerita sebagai acuan awal dalam pembuatan sebuah *game*.
2. Menambah *event-event* dan tingkat kesulitan *level* yang supaya lebih menantang dan bervariasi seperti penggunaan *level puzzle* 10x10, 15x15 dll.
3. Memikirkan dalam pengerjaan proses produksi *game* agar efisien.
4. Cerita lebih mendetail lagi dan menutupi beberapa *loophole* yang ada pada cerita *game nonogram puzzle "memoria"*.
5. Beberapa kendala dalam bermain *game nonogram puzzle "memoria"* adalah masih kurang jelasnya penjelasan pada tutorial yang membuat para pemainnya kebingungan oleh karena itu dianjurkan untuk membuat *real-time tutorial* dengan penambahan puzzle contoh pada *tutorial* supaya pemain lebih mengerti.
6. Penambahan fitur lain seperti fitur *help* atau *hint* yang berguna untuk membantu pemain dalam memecahkan *puzzle*.