

## **BAB VI PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penulisan laporan, berikut ini adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir *game* “Nira: Tiga Kunci”

1. Penciptaan *game* “Nira:Tiga Kunci” telah selesai diproduksi dan seiring berjalanya konsultasi terjadi beberapa perubahan dari segi asset maupun laporan *game*.
2. Penciptaan *game* “Nira: Tiga kunci” menggunakan software Construct 2 sebagai *game engine*-nya, sedangkan Pyxel Edit untuk menghasilkan aset visual *pixel art* digital 2D.
3. Penciptaan *game* “Nira: Tiga Kunci” telah dibuat dalam genre action-platformer dan memiliki cerita yang disampaikan dalam bentuk prolog dan dialog.
4. *Game* “Nira: Tiga Kunci” telah dibuat menggunakan bahasa pengantar bahasa Indonesia, serta lebih dari 86 aset visual yang dibuat untuk membuat *game* “Nira: Tiga Kunci” ini.

### **B. Saran**

Proses penciptaan *game* “Nira: Tiga Kunci” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran yang membangun dan membantu, antara lain

1. Menciptakan sebuah karya berupa *game* sebaiknya dikonsep dahulu secara matang-matang dari aspek pembuatan ide sampai bagaimana cara mewujudkan karya tersebut.
2. Dalam pembuatan *game* dengan visual *pixel art* sebaiknya ukuran pixel *game* yang digunakan konsisten, sehingga hasilnya akan tampak rapi.
3. Jangan suka menunda-nunda pekerjaan dari timeline yang sudah diatur, agar kedepannya tidak menumpuk pekerjaan ketika sudah tenggat waktu.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

Dillon, Teresa. 2004. *Adventure Games for Learning and Storytelling*. Bristol: T.Futurelab.

Silber, Daniel. 2015. *Pixel Art for Game Developers*. New York: CRC Press.

SuperData, 2017. *Can't Stop, Won't Stop: 2016 Mobile and VR Games Year in Review*. San Francisco: Unity Technologies

### Laman:

Bahasgame. (2021, 06 Januari). Genre *Game* Paling Diminati. Diakses pada 12 November 2020 dari <https://bahasgame.id/tag/9-genre-game-paling-diminati/>

Binus. (2021, 06 Januari). Pixel art sebagai gaya visual dalam video *game* modern. Diakses pada 12 November 2020 dari <https://binus.ac.id/malang/2017/09/pixel-art-sebagai-gaya-visual-dalam-video-game-modern/>.

IlmuWebsite. (2021, 06 Januari). Mengenal Pixel Art. Diakses pada 12 November 2020 dari <https://www.ilmuwebsite.com/mengenal-pixel-art>.

Wikipedia. (2021, 06 Januari). Pixel art. Diakses pada 12 November 2020 dari [https://en.wikipedia.org/wiki/Pixel\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Pixel_art).

### Gambar :

<https://play.google.com/store/apps/details?id=online.limitless.appleknight.free>

<https://twitter.com/jtancg/status/648529753566113792/photo/1>

<https://northgard.net/#>

<http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbyogyakarta/kompleks-candi-prambanan/>