

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah melaksanakan penelitian ini, peneliti dapat mengambil simpulan sebagai berikut:

1. Pembangunan *video game* dapat menggunakan Godot Engine sebagai alternatif dari *game engine* umumnya, yaitu Unreal Engine dan Unity Engine. Kualitas *video game* tergantung dari kemampuan pengembang memaksimalkan penggunaan *game engine*, bukan jenis *game engine* yang dipakai. Meskipun seperti itu, terdapat keuntungan kepada yang menggunakan Godot Engine, yaitu jika pengembang berniat untuk menjual *video game* hasil dari Godot Engine, maka pengembang tidak perlu membayar biaya royalti kepada pemilik Godot Engine.
2. Perancangan *video game* dapat menggunakan aplikasi yang bebas lisensi dan tidak terikat biaya royalti. Aplikasi gratis dan *open-source* dapat dijadikan alternatif pengganti aplikasi komersil/berbayar, sehingga calon pengembang *video game* yang tertarik dapat langsung mencoba merancang *video game* tanpa perlu membeli aplikasi komersil dengan mengeluarkan biaya yang dianggap terlalu tinggi.

5.2 Saran

Saran yang dapat diambil setelah penelitian dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aset berupa efek suara, gambar, dan musik dapat meminta pihak yang lebih mampu, misalnya komposer musik, artis digital, dan pihak yang berprofesi bidang multimedia lainnya.
2. Permainan video dapat ditranslasikan menjadi dalam bentuk 3 (tiga) dimensi.
3. *Video game* dapat dibangun untuk perangkat lainnya, misalnya telepon genggam pintar, konsol permainan, dan perangkat lainnya.