

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti mengutip simpulan antara lain:

1. Aplikasi gratis bisa dijadikan sebagai pilihan sebagai aplikasi berbayar, oleh sebab itu calon pengembang *video game* bisa mencoba merancang secara langsung tanpa harus membeli aplikasi yang berbayar dengan biaya yang dianggap relatif mahal.
2. Perancangan *video game* bisa menggunakan Godot Engine sebagai pilihan dari *game engine* lainnya seperti Unity atau Unreal Engine. Kualitas pada *video game* tergantung dari kompetensi pengembang dalam memaksimalkan pemakaian *game engine*, bukan tipe *game engine* yang digunakan. Adapun kelebihan bagi dalam pemakaian Godot Engine, yakni jika pengembang berniat untuk menjual hasil *video game* buatannya melalui Godot Engine, maka tidak perlu lagi membayar keuntungan ke pemilik dari Godot Engine.

5.2 Saran

Pada saat melakukan penelitian ini, adapun beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan, diantaranya:

1. *Video game* dapat dirancang untuk perangkat lain selain komputer, misalnya seperti pada perangkat *smartphone* (Android/IOS), konsol permainan (Nintendo, PlayStation, Xbox) dan perangkat lainnya.
2. Pembuatan aset yang berupa seperti gambar, efek suara, latar musik dapat meminta pada pihak yang lebih ahli dibidangnya, misalnya pada pihak berprofesi di bidang multimedia.