

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan, implementasi, pengujian dan pembahasan dalam pembuatan *game* ini, didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* “Rama dan Shinta” mampu menerapkan metode FSM (*Finite State Machine*) dalam menentukan perilaku karakter dan mengontrol perubahan animasi karakter *Player* dan *Non Player Character* (NPC).
2. Kelebihan *game* yang dibuat dengan metode *Finite State Machine* adalah perancangannya yang tidak membebani sistem.
3. Kelemahannya adalah pola adaptasi yang monoton, karena hanya berdasarkan pada *event* dan sangat bergantung pada pola perancangan pada *game*.

5.2 Saran

Setelah *game* selesai dibangun, tentu masih banyak kekurangan. Beberapa saran yang dapat berguna untuk pengembangan ke depannya, antara lain:

1. Menambahkan aset gambar, audio, dan elemen lainnya agar *game* lebih menarik.
2. Dibuat animasi yang lebih banyak pada setiap karakter dalam *game*.
3. Dibuat sistem yang bisa menyimpan data *score* pada *game*.