

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka diambil kesimpulan bahwa pembuatan *game sidescroll adventure* tentang suku dayak sangat menarik karena banyak tantangan agar *game* sesuai dengan *genre* dan dapat diterima masyarakat.

*Genre side scrolling adventure* pada *game* ini mengharuskan pemain memecahkan masalah, sehingga pemain dapat bermain dengan insting supaya bagaimana cara bertahan dari serangan-serangan *enemy*.

Dengan memberikan tantangan yang sulit pada setiap level pemain yang berhasil akan diberikan tantangan yang lebih pada level sebelumnya yang sudah tercapai.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis saat pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka didapat saran penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Perbaikan dalam segi visual.
2. Peningkatan *gameplay sidescrolling adventure*.
3. Penambahan variasi *gameplay* agar pemain tidak cepat bosan.
4. Memperluas platform *Operation System (OS)*.

Masih banyak kekurangan yang ada dalam pengerjaan karya mauapun dalam karya itu sendiri. Tugas akhir ini masih terkendala masalah pengaturan waktu

pengerjaan. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca bahkan bagi penelitian lanjutan.

