BAB IV

KESIMPULAN

Desain interface pada sebuah game di ibaratkan kesan pertama pada saat kita bertemu dengan seseorang untuk pertama kalinya, begitu pentingnya peranan sebuah interface dalam game sehingga pengerjaan nya pun setingkat dengan pengerjaan desain lainnya dalam pembuatan sebuah game.

Tapi bagaimanapun juga sebuah interface di desain tentu memiliki tujuan dan maksud untuk memperoleh respon yang baik dari konsumen ataupun sesama tim pengembang, namun jika yang terjadi malah sebaliknya, mungkin ada yang salah dalam interface tersebut. Kesalahan mungkin terjadi saat proses brainstorm atau saat penerapan interface pada tahap selanjutnya.

Dalam proyek ini penulis mendapatkan banyak pengalaman berharga dalam proses pembuatan game, khususnya desain interface. Diharapkan pengalaman yang telah didapat bisa menjadi acuan kedepan untuk membuat karya yang lebih baik lagi.