

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan serta pembahasan serta keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam mengakhiri pembahasan "PEMBUATAN GAME RABITO DAN GENG PENCURI WORTEL CONSTRUCT 2" maka penyusun mengambil kesimpulan bahwa :

1. Karakter dalam game dibuat menggunakan pensil yang kemudian diolah ke software pengolah gambar (**Paint tool SAI dan Adobe Photoshop CS6**).
2. Sebagian besar desain level dan *properties* gambar dibuat menggunakan **Adobe Photoshop CS6 dan Paint tool SAI**.
3. Pembuatan game menggunakan *Engine Construct 2* dibuat secara bertahap dimulai dari animasi karakter, susunan *layout*, *setting* rintangan, *setting menu* utama, *setting menu* bantuan, *setting menu* pengaturan, *setting menu* tentang, *setting menu* paus, *setting* suara dan sampai penyetingan *finishing*.
4. Game "PEMBUATAN GAME RABITO DAN GENG PENCURI WORTEL" dapat dijadikan sebagai media hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran.

5.2 Saran

Pembuatan Game ini belumlah sempurna, masih banyak kekurangan yang ada dalam proses pembuatannya, semoga kedepannya penulis dapat mengembangkan lagi Game "PEMBUATAN GAME RABITO DAN GENG PENCURI WORTEL MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2 " ini dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas.

