

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan dan implementasi dalam membangun suatu aplikasi game Poni-Man dapat disimpulkan:

1. Cara merancang dan membangun game, sebagai berikut: merancang konsep permainan, membuat story board, menentukan gameplay, membuat grafis, menentukan suara yang akan digunakan dan aset lainya yaitu yang dibutuhkan selama proses pembuatan. Hasil rancangan tersebut akan diimplementasikan pada Game maker.
2. Dengan menggunakan Corel Draw X6 pada pembuatan gambar maka akan mendukung proses pembuatan material game berupa button,background dan objek animasi.
3. Dengan menggunakan Game Maker Studio maka memudahkan dalam proses pembuatan game di karenakan struktur penyimpanan *file* yang rapi pada Game Maker Studio yang terpisah antara Room,Sprite,Object,dan Sound.

5.2 Saran

1. Pengembangan Teknologi pengetahuan akan terus berlanjut, untuk itu perlu adanya meng-update data yang berada dalam aplikasi ini.
 2. Pada pembuatan game 2D harus memperhatikan resource gambar dan suara dengan format yang memiliki ukuran yang lebih kecil, supaya dapat meload game dengan lebih cepat.
 3. Untuk kedepannya game ini perlu ditambahkan fitur – fitur lain atau level agar pemain tidak cepat bosan.
 4. Resolusi perangkat yang digunakan terbatas, tapi fungsi yang lain dapat berjalan dengan baik, diharapkan dalam tahap pengembangan bisa dijalankan di berbagai resolusi.
 5. Sound kurang berjalan dengan baik, bagi para pengembang diharapkan membuat sound game yang nyaman untuk didengar dan pas dengan permainanya.
- 