

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan dan Saran

5.1.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan *game* "Arrange The Number" penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pembuatan *game* "Arrange The Number" diawali dengan proses perancangan. Setelah perancangan selesai, dilanjutkan dengan proses pembuatan dan pengembangan *game* sampai dengan proses publish ke Google playstore.
2. Pembuatan *game* "Arrange The Number" dengan construct 2 lebih mengedepankan logika karena *event* yang terdapat pada *event sheet* terdiri dari kondisi dan aksi atau terdiri dari logika "JIKA MAKA.... " oleh karena itu, logika berpikir sangatlah penting.
3. *Game* "Arrange The Number" memanfaatkan *behavior physic* yang disediakan oleh construct 2 agar dapat membuat *gameplay* menjadi seperti didunia nyata dimana hukum fisika dapat diterapkan.

5.1.2 Saran

Menjadi seorang *developer game* yang membuat sebuah *game* di perlukan ide yang menarik agar *game* dapat bersaing dengan *game* yang sudah ada. Sebuah *game* yang sudah jadi juga harus terus dikembangkan agar *game* tersebut tidak membuat bosan para *player*.

Adapun saran dari penulis sebagai berikut:

1. Carilah konsep agar *game* yang akan dibuat bisa menarik.
2. Kerjakan pembuatan *game* secara tim, agar *game* tersebut bisa mencapai waktu yang singkat dalam pembuatannya.
3. Gunakanlah *engine* yang bisa dikuasai ataupun yang mampu untuk di pelajari.
4. Dalam mempublikasi atau memasarkan *game*, gunakanlah media *online*.