

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan dan Saran

5.1.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan game "Arung Samudera 351", maka secara garis besar penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap-tahapan penting dalam pembuatan game "Arung Samudera 351" yaitu:
 - a. Pertama, menemukan ide untuk dikembangkan menjadi game selanjutnya adalah menentukan konsep game yang akan dibuat, yaitu termasuk menentukan jenis game *shooting*, aturan *game* yaitu menembak kapal musuh dan mengambil *icon box*, serta menentukan tiga *level* dalam game yaitu *level Easy, Medium* dan *Hard*.
 - b. Kedua, adalah *coding* dalam tahap ini adalah menulis *script* membuat *game* berjalan sesuai konsep dan menyatukan grafik dan *audio* dalam sebuah permainan menggunakan *engine Construct2*.
 - c. Ketiga, adalah mendesain setiap *level game* yaitu *level easy, medium* dan *hard*. termasuk fitur *virtual button* yang digunakan saat *game* dimainkan, tingkat kesulitan dan tema atau latar *game* yang berada di laut.

- d. Keempat, menentukan *sprite* yang merupakan komponen terpenting dalam sebuah *game*, yaitu pembuatan *asset game* yang berupa karakter kapal *Player*, *Enemy1*, *Enemy2*, *Enemy3* dan nelayan lokal.
 - e. Kelima, adalah membuat *audio* yang merupakan salah satu penunjang suatu *game* menjadi lebih menarik. Biasanya *audio* dan *music* pada *game* mengikuti situasi yang terjadi dalam *game* diantaranya *music Title*, *music1*, *music2*, *sound tombol*, dan *sound ledakan*.
 - f. Keenam, adalah *marketing*. Tahap ini adalah tahap dimana *game* sudah siap untuk di kirim dan di luncurkan di pasar-pasar yang di tuju. Kemudian yang harus dilakukan adalah meng-*Update* dan memelihara pengembangan *game*.
2. Fitur-fitur yang terdapat dalam game “Arung Samudera 351” adalah sebagai berikut:
- a. *Controller* pada layar *gameplay*, sehingga dapat memudahkan di saat bermain.
 - b. *Detail Score* pada akhir permainan, sehingga *player* dapat mengetahui hasil *score* yang mereka peroleh apakah misinya berhasil atau gagal.
 - c. *Level select*, sehingga *player* dimudahkan untuk memilih *level* mana yang akan dimainkan.

3. Hasil pengujian

Game “Arung Samudera 351” telah dipublikasikan di sebuah *store online* android yaitu google Playstore dapat di download di alamat: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.as351.arungsamudera351>

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 pengguna atau pemain.

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* kita gunakanlah media *online*.