

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil perancangan, pembuatan dan implementasi aplikasi dari bab-bab sebelumnya, maka diperoleh kesimpulan mengenai pembuatan game Anoman Gesit sebagai berikut.

1. Membuat game berbasis web menggunakan aplikasi Construct 2 terbilang cukup mudah bagi pemula kendati demikian masih sulit untuk menemukan referensi maupun tutorialnya dalam bentuk buku.
2. Walau hanya memiliki tampilan grafis dua dimensi (2D) tetapi memiliki *gameplay* yang cukup menantang untuk dimainkan sebagai sarana hiburan.
3. Karena berbasis web maka game ini dapat dimainkan secara *multi-platform* karena bisa dimainkan cukup dengan menggunakan web browser.

#### **5.2 Saran**

Untuk lebih memahami tentang pembuatan game berbasis web diperlukan pengetahuan yang cukup baik, adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan game adalah sebagai berikut.

1. Agar dapat membuat game yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam bentuk tim sehingga dapat berbagi tugas, ada yang mendesain *gameplay*, ada yang bertugas sebagai programmer, ada yang mendesain sisi grafisnya dan pembagian tugas lainnya.

2. Karena game berbasis web adalah *multi-platform* maka perlu diperhatikan perancangan ukuran layout agar dapat tampil dengan baik di berbagai perangkat yang memiliki ukuran layar berbeda.
3. Dalam pengembangannya diharapkan semoga game Anoman Gesit dapat dikembangkan sehingga dapat dimainkan *multiplayer* atau bahkan ditambahkan jumlah level dengan rintangan yang lebih bervariasi.

