

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan dan Saran

#### 5.1.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan game “Moly Si Petualang”, maka secara garis besar penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahap-tahapan penting dalam pembuatan game “Moly Si Petualang” yaitu:
  - a. Pertama, adalah menemukan ide untuk dikembangkan menjadi game selanjutnya adalah menentukan konsep game yang akan dibuat, yaitu termasuk menentukan *genre game Platformer*, aturan game yaitu melewati halang rintangan dan mengambil poin serta kunci untuk menuju *stage* berikutnya.
  - b. Kedua, adalah *coding* dalam tahap ini adalah menulis *script* atau membuat *event game* agar berjalan sesuai konsep dan menyatukan grafik dan *audio* dalam sebuah permainan menggunakan *engine Construct2*.
  - c. Ketiga, adalah mendesain setiap *stage* yaitu *stage level*. Termasuk fitur *virtual button* yang digunakan saat *game* dimainkan.
  - d. Keempat, menentukan *sprite* yang merupakan komponen terpenting dalam sebuah *game*, yaitu pembuatan *asset game* yang berupa karakter utama, musuh, *background*, dan *ground*.

- 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 back sound* dan *sound effect*.
  - 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* “Molly Si Petualang” adalah sebagai berikut:
- a. *Controller* pada layar *gameplay*, sehingga dapat memudahkan ketika 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* “Moly Si Petualang” dapat berjalan dengan baik di dalam *smartphone android*, dan sudah dipublikasikan di *playstore*

### 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*.