

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan skripsi ini dapat di ambil kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun sebelumnya sebagai berikut :

1. Terdapat tiga elemen bagian penting dalam pembuatan *game* html5 menggunakan scira construct2 yaitu, managemen layout, management layer, dan management event. Ketiga elemen tersebut harus di rancang seideal mungkin untuk efisiensi pembuatan *game* menggunakan scira construct2.
2. Proses building *game* ke *platform* Web , Android dan desktop (Windows, Mac OS, linux) menggunakan scirra construct2 dapat di akses melalui menu export di panel home. Terdapat opsi untuk proses build ke msing-masing *platform*. Beberapa *platform* memerlukan aplikasi pihak ketiga dalam proses building aplikasi seperti ludei cloud servis untuk building *game* ke *platform* android dan node js servis untuk building *game* ke *platform* desktop (Windows, Mac os, Linux).
3. Merancang struktur event *game* dalam construct2 harus di sesuaikan dengan fungsi yang akan di eksekusi. Sehingga di perlukan perancangan pembagian fungsi-fungsi utama untuk memudahkan proses development *game* dan juga memudahkan

dalam proses tracking ketika terdapat kesalahan dalam *game*. Fungsi bisa berupa group yang menyatukan beberapa kondisi dan aksi yang kan di eksekusi.

5.2 Saran

Game "Kill Pirate Killer" masih memilii potensi pengembangan lebih lanjut, berikut adalah kumpulan saran-saran untuk pengembangan *game* ini lebih lanjut :

1. Penambahan stage dan upgrade story line, sehingga cerita dari *game* ini terus berkembang di ikuti penambahan chapter sehingga player merasa lebih tertantang untuk terus mengikuti perkembangan cerita dalam *game*.
2. Konsep kendali pada device *touch screen* masih perlu pengembangan lebih lanjut agar lebih mudah untuk dimainkan, misalnya dengan mengganti virtual button dengan metode swipe screen.
3. *Gameplay* akan terasa lebih menarik jika di dalam setiap stage ada spesial item yang bisa membantu player menyelesaikan misi di masing-msing chapter. Spesial item juga bisa berupa item yang harus di koleksi oleh player dari setiap chapter yang dimainkan.
4. Karakter dalam *game* ini akan terkesan lebih menarik jika memiliki *power up* berupa *skill* spesial yang mampu membasmi musuh dengan mudah.

5. Saat ini *game* "Kill Pirate Killer" sudah berjalan di *platform* web browser , desktop (Windows, Mac OS, Linux) dan android. Di harapkan nantinya *game* ini bisa berjalan di IOS dan Windows phone agar lebih menjangkau pasar pengguna smart phone, mengingat semakin berkembangnya pengguna smart phone saat ini.

