

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil studi literatur, analisis, perancangan, implementasi dan pengujian pada *game Tetris* menggunakan Construct 2, maka kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *game Tetris* dapat dibuat dengan menggunakan metode pengembangan *Game Development Life Cycle (GDLC)* dan bantuan *game editor construct 2*.
2. Objek dalam *game Tetris* dibuat menggunakan Adobe Photoshop CS6 yang mana pola dan bentuk pada *game Tetris* sebelumnya hampir memiliki kesamaan dan mudah untuk dipahami secara keseluruhan dalam jangka waktu yang singkat.
3. Perbedaan dalam Pengembangan *game Tetris* dari yang sebelumnya yaitu *game* ini dibuat menggunakan Construct 2 dengan objek yang berwarna dengan *background* yang gelap seperti tema klasik, *controller* berbasis desktop, dan dijalankan di platform HTML (*web browser*).

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan perbaikan *game* ini selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Perlu adanya pengembangan terhadap desain *game*, agar *game* menjadi semakin menarik dalam segi tampilan dan warna.
2. Perlu dilakukan pengembangan *mode game* baru seperti dapat bertanding dengan tiga atau lebih pemain secara bersamaan, *survival mode*, atau *free mode* pada sistem *multiplayer game Tetris*.

