

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian tentang Analisis dan Perancangan *side scrolling Adventure Game "The Lost Tomb"* Menggunakan *Game Maker*, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk membuat *Game* ini menggunakan metode pengembangan Multimedia, yaitu terdiri dari 6 tahapan, yaitu *concept (Konsep)*, *design (Desain)*, *material collecting (Pengumpulan bahan bahan)*, *assembly (Proses pengembangan Game)*, *testing (Pengujian)* dan *distribution (Distribusi)*. Selanjutnya di build menggunakan Aplikasi *Game Maker*.
2. Berdasarkan pengisian Kuesioner oleh responden yang penulis dapatkan dari hasil perhitungannya adalah 80% , Maka dapat disimpulkan bahwa responden "Sangat Setuju" Atau bisa dikatakan *Game The Lost Tomb* yang penulis buat layak digunakan.
3. Berdasarkan uji coba dari segi fungsional *Game The Lost Tomb* menggunakan *black box setting* dapat disimpulkan bahwa *Game* ini dapat berjalan dengan baik.

5.2 Saran

Game The Lost Tomb sudah tentu masih jauh dari kata sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu perlu dilakukan penyempurnaan dan pengembangan *Game* agar lebih baik. Adapun saran agar *Game* ini bisa berjalan dengan lebih optimal sebagai berikut :

1. Pengembangan diberbagai platform seperti *Android*, sehingga *Game* bisa dimainkan di berbagai *platform*.
2. File *Game* berukuran cukup besar, diharapkan untuk kedepannya *Objek Game* mungkin dapat dibuat dengan setingan yang lebih efisien sesuai kebutuhan *Game*.
3. Penambahan Rintangan, *SFX*, *Enemy* serta karakter pada *Game*.

Demikian saran yang dapat penulis berikan, semoga saran tersebut dapat dijadikan acuan dan bahan masukan yang dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pengembang *Game* pada umumnya.

