

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perencanaan, pembuatan dan implementasi aplikasi, maka didapatkan kesimpulan secara menyeluruh mengenai pembuatan game “Dodan” dengan menggunakan *Game maker* diantaranya sebagai berikut :

1. Dalam proses pembuatan game dodan ini, mengkombinasikan metode *drag dan drop* serta *script*.
2. Adapun dengan software gratis seperti Gamer Maker, Blender dan Gimp, dapat dimanfaatkan untuk membuat game.
3. Game Dodan terdiri dari 15 level dengan tingkat kesulitan yang berbeda, sehingga disetiap levelnya mampu membuat pemain merasa tertantang dengan aksi musuh dan strategi cara mendapatkan kunci.
4. Adanya game dodan ini dapat dijadikan pilihan, sebagai alternatif media hiburan berupa game yang menggunakan genre petualangan.

5.2 Saran

Pada proses pembuatan game Dodan dilakukan tanpa harus melakukan modeling yang sulit ataupun melakukan pembuatan *script* yang banyak, hal ini dikarenakan supaya menjadi motivasi bagi pemula untuk mengembangkan suatu game. Namun tentu saja game Dodan masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, untuk kedepannya diharapkan game ini dapat melakukan perbaikan agar dapat lebih menyenangkan saat memainkan, adapun saran untuk pengembangan game adalah sebagai berikut:

1. Game ini memiliki tampilan grafis dengan resolusi rendah ketika di *fullscreen*, sehingga harapannya bisa di kembangkan agar bisa memiliki resolusi tinggi ketika di *fullscreen*.
2. Selain nama pemain dan *score* pada saat muncul tampilan *highscores* perlu adanya informasi level terakhir agar informasi lebih kompleks.
3. Untuk saat ini game Dodan hanya bisa di jalankan di komputer *desktop*. Harapannya game ini bisa di jalankan di *Smartphone*.