

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan seluruh materi dalam pembuatan game *platformer* ini, maka secara garis besar penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Cara untuk merancang dan membangun game ini adalah dengan menentukan *genre game*, menentukan *gameplay*, menentukan aset-aset yang diperlukan, membuat *interface*, menentukan suara, melakukan perancangan dan melakukan *publishing*.
2. Proses *scripting* untuk game ini dibuat melalui *game kit* yang tersedia di download melalui website fulltimegamedev.com
3. Game ini, memiliki 1 level.
4. Didalam game, pemain harus mengumpulkan koin dan mengalahkan musuh sebanyak agar mendapatkan jumlah koin yang sesuai. Permainan mengulang ke awal ketika *health* pemain mencapai 0.

5.2 Saran

Penulis dapat memberikan saran yang berhubungan dengan game ini sebagai berikut:

1. Game ini hanya memiliki 1 level saja, diharapkan kedepannya dapat ditambahkan level yang lebih menarik agar pemain tidak menjadi bosan.
2. Model dan efek masih menggunakan asset gratis dari fulltimegamedev.com atau internet, sehingga untuk pengembangan kedepannya ada baiknya bisa membuat model sendiri yang unik khusus untuk game ini.
3. Game dibuat lebih mudah lama, karena untuk saat ini waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan gamenya sangat singkat.
4. Buat karakter musuh memiliki perbedaan yang mencolok agar pemain mudah membedakan tipe musuh yang berbeda

5. Tambahkan karakter *boss* dan *mini-boss* yang akan muncul di level tertentu untuk menambah variasi gameplay.

Sebagai penutup dari penulisan laporan skripsi ini, penulis berharap game ini dapat berguna bagi penulis dan pihak-pihak lainnya. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan pada pembuatan laporan ini, oleh karena itu penulis akan menerima dengan lapang dada dan berterima kasih kepada siapa saja yang berkenan memberikan saran dan kritik yang dapat membantu dalam perkembangan penulis

