

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Pembuatan Game Jumping Beaver Menggunakan Construct 2, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Game menggunakan grafis dua dimensi dengan tiga level dan tingkat kesulitan di setiap level yang berbeda.
2. Dalam pembuatan game “Jumping Beaver” melalui tahapan proses diantaranya menentukan *genre game*, *storyboard*, *tools* yang akan digunakan, menentukan *gameplay* permainan, membuat asset grafis yang akan digunakan, menentukan music dan sound, membuat rancangan antar muka yang bisa dimengerti oleh semua umur.
3. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, game “Jumping Beaver” layak secara keseluruhan dipublish dan dimainkan oleh pengguna android semua kalangan.
4. Proses *build* dilakukan menggunakan Cocoon.io untuk dapat menghasilkan file berformat .apk untuk sistem Android.
5. *Game* “Jumping Beaver” dapat berjalan dengan baik pada minimum OS Android Kitkat RAM 2 GB.

5.2 Saran

Berikut saran untuk game “Jumping Beaver” yang diperoleh dari *tester* :

1. Penambahan *level*, karakter dan rintangan untuk membuat *game* lebih menarik.
2. Dalam pembuatan *game* sebaiknya dilakukan secara tim untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal.
3. Penambahan animasi di awal permainan sebagai latar belakang cerita petualangan “Jumping Beaver”.

