

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah selesai melakukan perancangan Aset Grafis pada game “Adventure in The Jungle” ini, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan asset grafis di *game* “Adventure in The Jungle” menggunakan *software* pengolah gambar digital Adobe Photoshop Cs6, dengan menggunakan *software* ini sangat membantu dalam hal membuat sebuah gambar yang diinginkan.
2. Pembuatan *game* “Adventure in The Jungle” menggunakan *Construct 2* mempermudah dalam menuliskan baris program karena baris program yang akan dimasukkan tidak harus ditulis secara manual melainkan dengan cara klik pada *sprite* yang ingin diinputkan program.
3. Dari awal perancangan sampai ke tahap implementasi, *game* ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan.
4. *Game* “Adventure in The Jungle” sudah diuji di *Smartphone Android*

5.2 Saran

Pembuatan *game* “Adventure in The Jungle” tentu masih terdapat kekurangan, Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan. Adapun saran agar *game* “Adventure in The Jungle” ini bisa berfungsi dengan optimal yaitu sebagai berikut :

1. Perlu ditambahkan rintangan dan susunan *gameplay* yang lebih menantang.
2. Perlu ditambahkan fitur *multiplayer* sehingga pemain dapat pengalaman bermain *game* yang baru dalam *genre game platformer*.
3. Dalam konsep *game* yang sudah dirancang, perlu ditambahkan aturan-aturan dalam permainan sehingga *game* lebih menarik dan pemain tidak cepat bosan.

