

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Dari pembuatan skripsi ini dapat diambil kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun oleh penulis sebagai berikut:

1. Tahapan paling awal dari membuat game adalah membuat isi atau aset-aset penting dalam game tersebut yaitu aset gambar, dibutuhkan software grafis vektor untuk membuat aset gambar tersebut.
2. Terdapat beberapa bagian yang sangat penting dalam pembuatan game menggunakan Scirra Construct 2 yaitu, manajemen layout merupakan sebuah lembar kerja yang berguna untuk manajemen bagian-bagian utama menu dalam game, manajemen layer merupakan bagian untuk membuat isi dalam level yang kita buat meliputi HUD, Popup, Background dan sebagainya. Kemudian manajemen event merupakan isi dari logika dari coding yang kita berikan atau tulis agar karakter dalam game dapat melakukan berbagai gerakan sesuai dengan yang kita inginkan.
3. Perancangan game event dalam event sheet harus disesuaikan dengan fungsi yang akan di eksekusi. Sehingga diperlukan penempatan fungsi yang sesuai agar mudah jika ingin mengedit atau mengganti logika yang salah pada game, seperti pengelompokan player animation, player control berisi gerakan animasi karakter, button

peluru, atau melemparkan bumerang untuk hit enemy, dan penulis kira masih banyak lagi hal yang perlu dikembangkan dari karakter game ini.

5. Untuk penelitian selanjutnya bisa menggunakan sistem lock-unlock level yang mengharuskan pemain memainkan level 1 terlebih dahulu.

