

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Terdapat beberapa bagian yang sangat penting dalam pembuatan *game* HTML 5 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 koding yang kita berikan atau tulis agar karakter dalam *game* dapat melakukan berbagai gerakan sesuai dengan yang kita inginkan.
2. Perancangan *game event* dalam *event sheet* harus disesuaikan dengan fungsi yang akan dieksekusi. 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 control* berisi logika tentang penggunaan *button* yang digunakan baik itu di *keyboard*, *joy stick*, *mouse* atau *touchpad*.

3. Proses *export file project* menjadi apk harus dilakukan dengan mengexport file lewat cordova. Kemudian mengupload ke cocoon.io dan di compile menjadi apk.

## 5.2 Saran

*Game* “ Petualangan Anak Papua Bernama Yeter” masih dapat terus dikembangkan lagi, berikut ini adalah beberapa saran untuk pengembangan *game* ini :

1. Penambahan jumlah karakter, baik itu *player* maupun *enemy*, dan juga membuat memperbaiki kualitas animasi dari Yeter itu sendiri baik penambahan atribut atau aksesoris pada karakter seperti contohnya penambahan topi, pakaian, perbaikan animasi dan lain sebagainya.
2. Penambahan *stage* serta tampilan baru dari mulai tampilan pada *level game*, dan juga *obstacle* yang ada didalamnya, menambahkan tingkat kesulitan pada setiap *level*, penambahan karakter bos *enemy* pada setiap *check point level* bos.
3. Penambahan *item-item* yang menarik yang dapat membantu pemain dalam menyelesaikan setiap *level* yang harus dilalui.
4. Membuat karakter utama memiliki gerakan khusus untuk mengalahkan musuh, contohnya karakter utama mampu menembakan api, atau berputar dengan kecepatan tinggi untuk *hit enemy*, dan penulis kira masih banyak lagi hal yang dapat dikembangkan dari karakter *game* ini.