

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan perancangan *game* “Tap-Tap Zombie”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Semua *eventsheet* dapat berjalan baik sesuai dengan harapan penulis.
2. *Eventsheet* sistem yang memiliki keterikatan dengan *eventsheet core* dapat berjalan baik dengan menambahkan variabel tertentu sebagai *trigger*.
3. Dengan membuat *eventsheet* sistem dan *eventsheet* utama terpisah dapat memudahkan dalam penulisan fungsi, serta memudahkan dalam memperbaiki dan mencari *error* dalam fungsi.
4. Dari awal perancangan sampai ke tahap pengujian, *game* ini dapat berjalan pada *platform android*.
5. Dengan adanya *NPC* dapat mendukung alur cerita dalam *game*.
6. *Game* “Tap-Tap Zombie” memiliki *content rating* 3+ pada *google playstore*.
7. *Game* “Tap-Tap Zombie” cocok dimainkan oleh anak-anak usia 12, hingga orang dewasa.

5.2 Saran

Berikut ini beberapa saran dari penulis yang nantinya diharapkan dapat dijadikan wacana dan wawasan bagi penulis sendiri maupun masyarakat luas untuk membuat *game* di masa yang akan mendatang, saran tersebut sebagai berikut:

1. Setiap proses pembuatan *game* memerlukan waktu yang bervariasi dan untuk mendapatkan hasil yang maksimal tidak dapat dikekang oleh waktu.
2. Penting untuk membuat gambar sendiri atau membeli *sprite* yang selaras agar *game* terlihat lebih menyatu dan terasa nuasanya.
3. Pemilihan *sound* sangat penting untuk mendukung visualisasi dalam *game*.
4. Untuk membuat *game* “Tap-Tap Zombie” ini diperlukan setidaknya 5 layer. GUI, Efek, Player, Background, dan Base. Base ini berisikan *sprite* dasar seperti pintu, dinding, dan enemyspot.
5. Bagi mahasiswa yang ingin mengangkat tema ini, diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat pada contoh *game* “Tap-Tap Zombie” ini, kekurangan tersebut antara lain membuat latar belakang karakter lebih menarik, menambahkan variabel koin dalam *game*, memperbesar *map* yang sudah ada, dan menambahkan fungsi *crafting* atau dapat mengambil *item* langsung dari *map*.