

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dan saran dari uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pembuatan *game* petualangan dudung ini adalah:

1. Software gamemaker Studio memberikan kemudahan dalam pembuatan *game* 2 dimensi. Gamemaker studio sudah menyediakan bagian-bagian penempatan elemen-elemen dari *game*. Dalam penggunaan Game maker ini mudah mengetahui letak kesalahan dalam pembuatan *game*. Penerapan karakter dengan cara drag and drop.
2. Cara merancang dan membangun *game*, sebagai berikut : menentukan *genre game*, menentukan *tool* yang digunakan, menentukan *konsep game*, membuat rancangan tampilan interface, menentukan suara yang akan digunakan, proses pembuatan karakter.
3. *Game* ini memiliki tiga menu utama yaitu Main, Bantuan, dan Pilihan Keluar.
4. Pembuat mengalami kesulitan dalam pembuatan karakter dengan metode manual menggunakan tool adobe Photoshop, namun disini pembuat mengambil cara pintas, dalam pembuatan karakter dengan membuat

gambar sketsa dikertas, scan gambar, kemudian mewarnai dengan photoshop.

5.2 Saran

Untuk pengembangan selanjutnya ada beberapa hal yang disarankan oleh penulis, antara lain:

1. Pada pembuatan *game* 2D harus memperhatikan *resource* gambar dan suara dengan format yang memiliki ukuran yang lebih kecil, supaya dapat meload *game* dengan lebih cepat.
2. Kembangkanlah *game* yang sederhana dan menarik.
3. Setiap mengembangkan *game* anda harus membuat file apk / file aplikasi pada android, supaya mudah mendistribusikan *game* anda. Aplikasi Android juga dapat didistribusikan melalui Google Play.
4. Sebagai pengembang / *developer game* memungkinkan untuk menjadi pebisnis, karena pasar game untuk android kian meningkat.