

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir analisis dan perancangan game "Strategy Of Dream Team", penulis dapat menarik beberapa kesimpulan :

1. Membuat suatu analisis kemudian membuat implementasi dari sebuah konsep dasar adalah bukan sesuatu yang mudah, namun jika dilakukan dengan sungguh-sungguh dan apa adanya maka semua akan selesai.
2. Analisis penggunaan kombinasi software yang diharapkan pada BAB I tentang penggunaan Construct2 dan Adobe Flash dalam satu proyek hanya bisa penulis wujudkan dengan penggunaan Adobe Flash sebagai media editing karakter.
3. Penggunaan event sheet (sudah disediakan) pada Construct2 lebih pada sprite yang menjadi tumpuan, sedangkan pada Adobe Flash actionscriptnya lebih pada penulisan script. Untuk behavior yang ada pada Adobe Flash tidak didukung dengan behavior yang ada pada construct2 sehingga dalam proses penggabungan yang sudah direncanakan pada tujuan penelitian (BAB I) tidak terlaksana.
4. Tools (construct2) yang digunakan oleh penulis untuk lancarkan analisis dan perancangan masih menggunakan yang tidak berbayar (free

edition) dikarenakan lambanya proses pemesanan sehingga banyak property pendukung dalam perancangan dan penggabungan 2 software tidak memumpuni (behavior, action, event)

5. Belum adanya script conection yang dapat menghubungkan Adobe Flash dengan Construct2 (ada pada Aplikasi Construct 2 berbayar)
6. Setelah demo product di hadapan penguji, penulis mendemokan product (Game “ Strategy Of Dream Team”) kepada khalayak umum didalam social media (www.weibo.com) lebih dari 400 ELF/fans Super Junior , 142 EXOTIC/fans EXO memberikan respon positif (kritik dan saran untuk game)
7. Game "Strategy Of Dream Team", dapat memberikan hiburan tersendiri yang cukup menguras kesabaran bagi pemain/user
8. Game "Strategy Of Dream Team", dapat memberikan manfaat melatih refleks kecerdasan dan tangan pada setiap yang memainkannya.
9. Game "Strategy Of Dream Team", sangat familiar dengan sebuah reality show sehingga pemain dapat dengan mudah mengerti maksud yang diharapkan oleh penulis/pembuat saat membuka aplikasi.
10. Pengaplikasian konsep dalam analisis sukses dilaksanakan, sebagai media penelitian.
11. Kelemahan game ini adalah beberapa fitur yang diharapkan dapat memberikan tambahan untuk mengusir kebosanan (saat main) dan

menjadi rasa penasaran (berkompetisi) untuk memainkan game belum bisa diaplikasikan dengan baik.

5.2 Saran

Analisis dan perancangan game "Strategy Of Dream Team" ini tidak sepenuhnya sempurna, masih banyak kekurangan yang perlu diatasi untuk membuatnya lebih baik. Masih banyak yang harus diperhatikan jika membuat suatu rencana dan konsep sebuah penelitian. Penambahan fitur dan fasilitas yang mendukung game agar terlihat natural, penambahan action scene, penambahan level yang lebih banyak dan rumit tentu akan sangat menyenangkan untuk mencegah kebosanan dalam bermain.

