

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan pembuatan *game* "Hello", dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan *game* "Hello" menggunakan Construct 2 mempermudah dalam menuliskan baris program karena tidak mengetik secara manual semua program dan mempunyai fitur yang lengkap untuk pembuatan *game*.
2. Terdapat tiga elemen penting dalam pembuatan *game* menggunakan Construct 2, yaitu *management layout*, *management layer*, dan *management event sheets*. Ketiga elemen tersebut harus dirancang seideal mungkin untuk efisiensi pembuatan *game* menggunakan Construct 2.
3. Dari awal perancangan sampai pada tahap pengujian, *game* ini dapat berjalan pada platform android.
4. *Game* "Hello" merupakan *game adventure horror* dua dimensi yang menantang pemain untuk dapat berpikir dengan cepat dalam mengatasi ketakutan serta kepanikan.
5. *Game* "Hello" berhasil memicu adrenalin dan ketakutan *player*
6. *Game* "Hello" telah diunggah ke Google Playstore

5.2 Saran

Berikut ini beberapa saran dari penulis yang nantinya diharapkan dapat dijadikan suatu wacana maupun wawasan bagi penulis sendiri maupun bagi masyarakat secara luas untuk membuat suatu *game* di masa yang akan datang.

Saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Setiap proses pembuatan *game* memerlukan waktu yang bervariasi dan untuk mendapatkan hasil yang maksimal tidak dapat dikekang oleh waktu.
2. Untuk menghasilkan sebuah karya yang memuaskan dibutuhkan suatu usaha yang diikuti dengan kerja keras. Sehingga hasil karya yang berupa sebuah *game* dapat membawa kesan yang seperti nyata, semisal seperti bermain di dunia nyata.
3. Bagi mahasiswa yang akan mengangkat tema seperti ini, diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat pada contoh *game* "Hello" ini. Kekurangan tersebut antara lain perlu ditambah stage lagi, cerita yang lebih lengkap dan menarik, jumlah variasi NPC yang lebih diperbanyak lagi, cara untuk membuka pintu keluar yang lebih bervariasi lagi, dan death scene yang lebih bervariasi untuk dapat menambah daya tarik dalam memainkan dan menyelesaikan *game* tersebut.