

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Implementasi

##### 5.1.2. Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan *game* “Oshid Monkey Jump” penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

Proses pembuatan *game* “Oshid Monkey Jump” diawali dengan proses analisis, perancangan, dan penyiapan *asset*. Setelah selesai, dilanjutkan dengan proses pembuatan *game* sampai dengan proses *compile*. *Game* “Oshid Monkey Jump” memanfaatkan kombinasi dari *behavior solid* dan *behavior platform* yang membuat *effect* berjalan terlihat lebih *realistic* dan *effect* dari *drag and drop* di dalam *construct 2* supaya dapat membuat *player* bisa mengendalikan dengan menyentuh *button*.

##### 5.1.3. Saran

Menjadi seorang *developer game* yang membuat sebuah *game* di perlukan ide yang menarik agar *game* dapat bersaing dengan *game* yang sudah ada. *Game* “Oshid Monkey Jump” ini adalah *game offline*, tidak sama dengan *game online* yang bisa menghadirkan banyak *event*, karena itu agar *game* menarik maka buatlah *game* yang memiliki *game play* unik dan memiliki tantangan seperti *game* ini, dan supaya *player* tidak cepat bosan

maka buatlah *game* tersebut dengan *gameplay* yang bisa melakukan banyak kemungkinan, maka faktor *random* sangatlah penting.

Adapun saran dari penulis sebagai berikut:

1. Carilah konsep agar *game* yang akan dibuat bisa menarik.
2. Kerjakan pembuatan *game* secara tim, agar *game* tersebut bisa mencapai waktu yang singkat dalam pembuatannya.
3. Gunakanlah *game engine* yang bisa dikuasai ataupun yang mampu untuk di pelajari.
4. Dalam mempublikasi atau memasarkan *game* kita gunakanlah media *online*.

