

BAB V

PENUTUP

5.1 Implementasi

5.1.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan *game* "Shoot The Bad Guy" penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

Proses pembuatan *game* "Shoot The Bad Guy" diawali dengan proses analisis, perancangan, dan penyiapan asset. Setelah selesai, dilanjutkan dengan proses pembuatan dan pengembangan *game* sampai dengan proses publish ke Google playstore. *Game* "Shoot The Bad Guy" memanfaatkan kombinasi dari *behavior solid* dan *behavior platform* yang membuat *effect* berjalan terlihat lebih realistis dan *effect* dari *drag and drop* di dalam *construct 2* supaya dapat membuat player bisa mengendalikannya hanya dengan menyentuh dan mengeser obyek.

5.1.2 Saran

Membuat sebuah *game* di perlukan ide yang menarik dan memiliki *gameplay* yang unik supaya pemain tidak cepat bosan dengan *game* tersebut. *Game* "Shoot The Bad Guy" ini adalah *game offline*, tidak sama dengan *game online* yang bisa menghadirkan banyak *event*, karena itu agar *game* menarik maka buatlah *game* yang memiliki *gameplay* 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 yang berbeda agar *game* yang akan dibuat tidak membosankan.
2. Jika membuat sebuah *game offline* lebih baik membuat *game* yang *endless game* atau yang berakhir dengan lama dan susah.
3. Akan lebih baik jika *game* ini dibuat secara *online*, karena *game* akan lebih menarik jika kita bisa berlomba-lomba dengan orang lain untuk mendapatkan *score* tertinggi.
4. Akan lebih baik jika menambahkan *menu* pengaturan yang belum ada di *game* ini, seperti *volume* dan *vibration* supaya *player* bisa tetap bermain dan tetap mengetahui notifikasi yang masuk.
5. Dalam mempublikasi atau memasarkan *game*, gunakanlah media *online*.