

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan Physics Obstacle sebagai rintangan dalam *game* platformer untuk platform Android ini, maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Untuk membuat jembatan tali dapat menyambung tiap elemennya ketika *game* berjalan serta dapat bergoyang ketika dilewati karakter, bisa dengan cara menambah behavior physics dan memberi *source code creat revolute joint* pada setiap elemennya.
2. Untuk membuat karakter dapat mengaktifkan tuas ketika karakter bertemu tuas dan tidak dapat mengaktifkan ketika tidak berada pada posisi yang sama dengan tuas, dapat dibuat dengan memberi *source code overlapping* karakter terhadap tuas.
3. Untuk *physics obstacle falling magnet*, meriam *physics*, dan *physics car*, dapat digunakan dengan mengaktifkan masing-masing tuas.
4. Untuk membuat meriam dapat dikendalikan arah tembakannya, dibuat event sheet *Physics rotate degree counter-clockwise*.
5. Ketika dalam mode menembak, karakter utama tidak dapat bergerak, tetapi dapat menoleh ke kanan atau ke kiri serta mengendalikan arah tembakan meriam.
6. *Physics car* atau mobil *physics* dapat dinaiki dan dijalankan oleh karakter utama dengan mengaktifkan tuas mobil.

5.2 Saran

Physics obstacle yang dibuat pada penelitian ini tentu masih bisa dikembangkan, dan berikut beberapa saran dari penulis :

1. Penambahan varian *physics obstacle* pada rintangan untuk meningkatkan tantangan yang dihadapi.
2. Melakukan kombinasi rintangan dari genre *game* lain untuk meningkatkan tantangan bagi pemain.
3. Menambahkan kemampuan karakter seperti menembak, mengganti senjata, dan berenang agar karakter lebih kompleks kemampuannya.
4. Menambahkan kemampuan *Falling magnet* agar dapat dikendalikan arah jatuhnya.

