

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan dan Saran

##### 5.1.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan game "The Shooting Death", maka secara garis besar penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Tahap-tahapan penting dalam pembuatan game "The Shooting Death" yaitu:
  - a. Pertama, menentukan ide untuk dikembangkan menjadi game selanjutnya adalah menentukan konsep game yang akan dibuat, yaitu termasuk menentukan jenis game *shooting*, aturan *game* yaitu menembak musuh untuk bisa lanjut pada stage berikutnya, serta menentukan tiga *level* dalam game yaitu *level easy*, *Medium* dan *Hard*.
  - b. Kedua, adalah *coding* dalam tahap ini adalah menulis *script* membuat *game* berjalan sesuai konsep dan menyatukan grafik dan *audio* dalam sebuah permainan menggunakan *engine unity 4.6*.
  - c. Ketiga, adalah mendesain setiap *level game* yaitu *level easy*, *medium* dan *hard*. Termasuk fitur *virtual button* yang digunakan saat *game* dimainkan, tingkat kesulitan dan tema atau latar *game* yang berada di sebuah kota dan hutan.

- d. Keempat, menentukan *sprite* yang merupakan komponen terpenting dalam sebuah *game*, yaitu pembuatan *asset game* yang berupa karakter *player*, *tentara musuh*, *bos stage 1*, *bos stage 2*, *bos stage 3*.
  - e. Kelima, adalah membuat *audio* yang merupakan salah satu penunjang suatu *game* menjadi lebih menarik. Biasanya *audio* dan *music* pada *game* mengikuti situasi yang terjadi dalam *game* diantaranya sound ledakan, sound tembakan.
  - f. Keenam, adalah *marketing*. Tahap ini adalah tahap dimana *game* sudah siap untuk dikirim dan diluncurkan di pasar-pasar yang dituju. Kemudian yang harus dilakukan adalah meng-Update dan memelihara pengembangan *game*.
2. Fitur-fitur yang terdapat dalam *game* "The Shooting Death" adalah sebagai berikut:
- a. *Controller* pada layar *gameplay*, sehingga dapat memudahkan disaat bermain.
  - b. *Level select*, sehingga *player* dimudahkan untuk memilih *level* mana yang akan dimainkan.
3. Hasil pengujian

*Game* "The Shooting Death" telah dipublikasikan disebuah *store online* android yaitu google Playstore dapat di download di alamat:

### 5.1.2 Saran

Menjadi seorang *developer game* yang membuat sebuah *game* diperlukan ide yang menarik agar *game* dapat bersaing dengan *game* yang sudah ada. *Game* dibuat dengan grafik 3D akan dapat menarik minat pengguna karena dengan grafik 3D pengguna akan merasakan permainan lebih seru. Sebuah *game* yang sudah jadi juga harus terus dikembangkan agar *game* tersebut tidak membuat bosan para pengguna atau pemain.

Adapun saran dari penulis sebagai berikut:

1. Carilah konsep agar *game* yang akan dibuat bisa menarik.
2. Grafik *game* dibuat 3D.

3. Kerjakan pembuatan game secara tim, agar game tersebut bisa mencapai waktu yang singkat dalam pembuatannya.
4. Gunakan *engine* yang bisa dikuasai ataupun yang mampu untuk di pelajari.
5. Dalam mempublikasi atau memasarkan game kita gunakan media social.

