

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan dan Saran

5.1.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan *game* “Monster War” maka secara garis besar penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut.

1. Tahap – tahap penting dalam pembuatan *game* “Monster War” yaitu :
 - a) Pertama, menemukan ide untuk dikembangkan menjadi *game* selanjutnya adalah menentukan konsep *game* yang akan dibuat, termasuk jenis *game endless runner*, serta menentukan menu dan level tiap *game* yaitu *easy, medium, hard*.
 - b) Kedua, adalah *coding*. Dalam tahap ini adalah menulis *script* membuat *game* berjalan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan dan penambahan audio dan *save game* menggunakan engine Construct 2.
 - c) Ketiga, adalah mendesain setiap objek yang ada didalam *game* termasuk tampilan layer dan function didalam *game* serta tingkat kesulitan beserta bagaimana cara mengubah perubahan background tiap background.

- d) Keempat, yaitu meng-*compile file* menjadi *apk*. Tahap ini terbilang paling sulit karena dari engine Construct 2 harus dibantu dengan pihak ketiga. Hal ini membuat beberapa fitur harus di hilangkan.
- e) Kelima, *marketing* tahap ini merupakan tahap *game* sudah jadi dan siap di luncurkan ke pasar-pasar yang ditujukan kemudian yang dilakukan adalah meng-*update* dan memelihara pengembangan *game*.

2. Fitur – Fitur yang terdapat dalam *game* “Monster War” adalah sebagai berikut :

- a) *Controller* pada layar *gameplay* sehingga mempermudah pemain saat bermain *game*.
- b) *HighScore* yaitu melihat hasil score selama bermain *game* dapat terlihat pada *game over* maupun menu utama *HighScore*.
- c) *Level Select* mengacu pada tingkat kesulitan yang dapat di pilih pemain sehingga *game* menjadi cukup menantang untuk dimainkan.

5.1.2 Saran

Menjadi developer *game* yang membuat sebuah *game* diperlukan ide yang menarik agar *game* dapat bersaing dengan *game* yang sudah ada. Sebuah *game*

yang sudah jadi juga harus terus dikembangkan agar *game* tersebut tidak membuat bos para pengguna atau pemain.

Adapun saran dari penulis sebagai berikut :

1. Carilah Konsep agar *game* yang dibuat bisa menarik.
2. Carilah *Resource* atau tutorial sebanyak mungkin ataupun tutorial yang terdapat dalam konsep *game* kalian.
3. Lakukanlah uji coba *game* setiap coding dimasukan, ini memungkinkan terjadi kesalahan yang menumpuk jika tidak melakukan test secara berkala.
4. Save *Game* secara berkala setiap coding ataupun fitur dalam *game* berhasil dijalankan tanpa terjadi *bug*.
5. Selalu masukan *add coment* fungsi coding yang dijalankan, agar kalian mudah pada saat merubah maupun meng-update *game*.
6. Gunakan engine *game* yang memungkinkan kalian dapat membuat *game* tersebut.