

BAB V

PENUTUP

5.1 Implementasi

5.1.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan *game* “Pandhawa : Werkudara Sang Penyelamat” penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Metode yang digunakan dalam pembuatan *game* “Pandhawa : Werkudara Sang Penyelamat” adalah metode GDLC yang meliputi penentuan konsep, prototype, pitch, green light, pra-produksi, produksi, kualitas asuransi, dan tahap akhir.
2. Proses pembuatan *game* “Pandhawa : Werkudara Sang Penyelamat” diawali dengan proses analisi, perancangan, dan menyiapkan asset. Setelah selesai, dilanjutkan dengan proses pembuatan dan pengembangan game sampai dengan proses publish ke Google playstore.
3. Permainan ini dimulai saat pemain memilih menu mulai, lalu memilih salah satu dari tiga level yang tersedia, pemain harus tetap bertahan memantulkan karakter utama supaya tidak jatuh dan terus mendapat *point*, pesawat akan mengurangi *point* pemain saat terkena.
4. *Game* “Pandhawa : Werkudara Sang Penyelamat” memanfaatkan kombinasi dari *behavior solid* dan *behavior bullet* yang membuat *effect*

memantul terlihat lebih realistis dan *effect* dari gravitasi di dalam *construct* 2 supaya dapat membuat karakter terjatuh dan tidak hanya memantul kekanan kiri tanpa henti.

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* "Pandhawa : Werkudara sang Penyelamat" ini adalah *game offline*, tidak sama dengan *game online* yang bisa menghadirkan banyak *event*, karena itu agar *game* menarik maka buatlah *game* yang berakhir dengan lama ataupun *game* yang tidak ada akhirnya seperti *game* ini, dan supaya *player* tidak 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*.

