

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi yang sudah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Game Devil's Adventure merupakan game bergenre *adventure* dengan *single player* yang bertualang mencari dan mengumpulkan bahan gem.
2. Penulis menggunakan GDD sebagai acuan utama dalam merancang sebuah game untuk mempermudah dalam penyampaian ide karena lebih rapi, jelas, dan detail.
3. Proses pembuatan game Devil's Adventure dimulai dari pembuatan *asset*, *sprite* dan *background* menggunakan software Adobe Illustrator CC 2015 dan Adobe Photoshop CC 2015 sesuai dengan perancangan GDD.
4. Seluruh proses pembuatan game ini mulai dari *import asset*, *background*, dan *sound*, menambahkan kondisi berupa sebab – akibat pada *event sheet* dan ekspor menjadi file cordova menggunakan game engine Scira Construct2.
5. Game Devil's Adventure diekspor menjadi file apk menggunakan software Cocoon dan telah diunggah di Google Play Store sehingga dapat diunduh dan dimainkan banyak orang.

5.2 Saran

Pada penulisan perancangan dan pembuatan game Devil's Adventure tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Berdasarkan pembuatan game yang telah dilakukan, maka saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Game Devil's Adventure merupakan game 2D. Pengembang dapat membuat game ini menjadi game 3D mengikuti perkembangan game yang semakin pesat dan maju.
2. Pengembang dapat menambahkan lebih banyak musuh, stage, item baru dan tampilan yang lebih menarik serta bervariasi.
3. Perlunya pengembangan lebih lanjut pada game ini dengan menambahkan menu *save* dan *high score* agar pemain dapat melihat *score* tertinggi yang pernah dimainkan.