

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan *Game "Zombie Delivery"*, maka secara garis besar penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Tahap-tahapan penting dalam pembuatan *Game "Zombie Delivery"* yaitu :

- a. Pertama, menemukan ide untuk dikembangkan menjadi *Game* selanjutnya adalah menentukan konsep *Game* yang akan dibuat, yaitu termasuk menentukan jenis *Game Arcade*, aturan *Game* yaitu melompat dan mengambil kantong darah.
- 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 Construct2*.
- c. Ketiga, adalah mendesain setiap layout *Game* yaitu layout Main, layout Highscore, layout Bantuan, layout tentang, layout screen dan layout keluar termasuk fitur virtual button yang digunakan saat *Game* dimainkan.
- d. Keempat, menentukan *sprite* yang merupakan komponen terpenting dalam sebuah *Game*, yaitu pembuatan asset *Game* yang berupa karakter *Zombie Player*, *Kantong darah*, dan *Kelelawar*.

- 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 *music Backsound*, *Button* dan *Game over*.
- f. Keenam, adalah *marketing* Tahap ini adalah tahap dimana *Game* sudah siap untuk di kirim dan di luncurkan di pasar-pasar yang di tuju. Kemudian yang harus dilakukan adalah meng-*Update* dan memelihara pengembangan *Game*.

1. Fitur-fitur yang terdapat dalam *Game* "*Zombie Delivery*" adalah sebagai berikut:

- a. *Detail HighScore* sehingga *player* dapat mengetahui hasil tertinggi *score* yang mereka peroleh.

2. Hasil pengujian

*Game* "*Zombie Delivery*" telah dipublikasikan di sebuah *store online* android yaitu google Playstore dapat di download di alamat:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rendiGame.zombiedeliver>

y

Menjadi seorang *developer Game* yang membuat sebuah *Game* di perlukan ide yang menarik agar *Game* dapat bersaing dengan *Game* yang sudah ada.

## 5.2 Saran

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. Kerjakan pembuatan *Game* secara tim, agar *Game* tersebut bisa mencapai waktu yang singkat dalam pembuatannya.
3. Gunakanlah *engine* yang bisa dikuasai ataupun yang mampu untuk di pelajari.

