

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari uraian, penjelasan, serta pembahasan keseluruhan materi serta rumusan masalah dalam pembuatan game *Stickman Adventure*, maka secara garis besar penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Sebelum membuat atau merancang sebuah game, perlu untuk melakukan perencanaan dengan membuat konsep atau *Story Board* agar game yang dibuat sesuai dengan perencanaan yang sebelumnya telah dibuat.
2. Pembuatan desain untuk game yang akan dibuat juga harus sesuai dengan perancangan coding yang ada dalam aplikasi *Scirra Construct 2*.
3. Penambahan *sound* yang cocok juga mampu untuk membuat game terdengar lebih menarik untuk dimainkan.
4. Untuk konversi ke format *.apk*, perlu juga untuk memahami bagaimana penggunaan *Intel XDK*.

#### **5.2 Saran**

Penulisan laporan skripsi ini diharapkan dapat menjadi referensi, wacana dan wawasan bagi pembacanya yang akan mengambil tema yang sama yaitu pembuatan game untuk platform android. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan game maupun laporan skripsi ini masih banyak kekurangan

yang sudah selayaknya dapat menjadi bahan pertimbangan oleh pengembang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik.

Saran yang dapat penulis berikan berdasarkan atas pengalaman yang penulis alami selama masa pembuatan game adalah sebagai berikut :

1. Game bisa dikembangkan dengan penambahan level atau *stage* dan penambahan arena dari game itu sendiri.
2. Game bisa dipublikasikan ke Play Store.
3. Desain lebih dikembangkan lagi supaya lebih menarik untuk dimainkan.
4. Opsi game seperti volume, pause, atau yang lainnya bisa ditambahkan agar pengguna bisa mengatur beberapa fungsi game seperti yang dikehendaki.

