

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan mengenai Pembuatan *Game* Petualangan Arengga Menggunakan Actionscript 3.0 Berbasis Android sebagai berikut :

1. *Game design* mencakup semua tahap proses pembuatan *game*, yaitu:
 - a. Menentukan ide *game*, merupakan tahapan yang paling penting untuk memulai membuat sebuah *game*.
 - b. *Design treatment*, ide harus melalui proses analisis sehingga bisa ditentukan secara detail karakteristik *game* yang akan dibuat. Proses analisis yang harus dilalui diantaranya adalah Kategori dan Fitur, Target pemain *game*, *Setting* keutuhan *game*, *Gameplay*, Model visual dan fitur pembeda dengan *game* sejenis.
 - c. *Game assets development phase*, tahapan ini adalah tahap penentuan dan pemisahan yang berupa *asset*, *code program*, *storyboard* .
 - d. *Programming phase*, tahap pembuatan *prototype game*, dimana *prototype* ini bisa dengan mudah diintegrasikan dengan komponen-komponen grafis, animasi, *user interface* dan *sound*.
 - e. *Testing phase*, tahap pengujian adalah tahap pengumpulan informasi untuk memperbaiki segala kesalahan *design* dan kesalahan pemrograman.

- f. *Post mortem*, tahap ketika *game* yang dibuat siap dilepas ke pasar atau diistilahkan *publishing*. Setelah *game* dipublish *developer game* akan menerima *feedback* berupa komentar, saran dan kritik. *Feedback* positif untuk pengembangan *game* setelahnya.
2. *Gameplay* Petualangan Arengga merupakan gabungan dari *gameplay* umum yang biasa dikenali pada *game-game* yang telah ada dan tersebar. *Gameplay* yang terdapat pada *game* Petualangan Arengga adalah *Platformer Adventure slide-scrolling* dan bermodel penceritaan seperti pada dialog yang biasanya ada pada *game* bertipe *Role Play Game* atau RPG.

5.2 Saran

Agar *game* ini bisa dimainkan oleh banyak pengguna *game* khususnya di negara Indonesia, maka *game* ini harus memiliki dukungan dari *publisher* sebagai rekanan dalam menyebarkan *game*.

Idealnya membuat suatu *game* dibutuhkan kerjasama tim. Pembagian tugas sesuai bidang-bidang yang dibutuhkan akan menghasilkan *game* yang lebih berkualitas, efisien waktu dan efektif. Tim pengembangan *game* diantaranya harus memiliki bagian-bagian fokus didalamnya yaitu *Game Designer*, *Programmer*, *Graphic Designer* atau *Visual Artist*, *Music Composer* dan *Game Tester*.