

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada penulisan skripsi ini penulis telah merancang dan membuat game “Legal Fishing” bergenre arcade dengan platform Android menggunakan Construct 2. Dengan demikian penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan game “Legal Fishing” diawali dengan proses perancangan. Setelah perancangan selesai, dilanjutkan dengan proses pembuatan dan pengembangan game sampai dengan proses publish ke Google playstore.
2. Pembuatan game menggunakan Construct 2 memudahkan penulis untuk merancang game “Legal Fishing”, Construct 2 lebih mengedepankan logika karena event yang terdapat pada event sheet terdiri dari kondisi dan aksi atau terdiri dari logika “Jika-Maka” oleh karena itu, logika berpikir sangatlah penting.
3. Dalam pembuatan game “Legal Fishing” ini memanfaatkan behavior DragDrop yang disediakan oleh Construct 2 agar pemain dapat mengontrol permainan sesuai keinginan.
4. Semua proses pembuatan game ini mulai dari memasang asset, music sound, background hingga memberikan event pada game dikerjakan menggunakan Construct 2.

5.2 Saran

Penulis sadar bahwa game yang telah dibuat masih banyak kekurangan dan masih perlu perbaikan kedepannya. Oleh karena itu untuk menjadi seorang developer game yang perlu diperhatikan adalah ide yang menarik agar game dapat bersaing dengan game yang sudah ada. Sebuah game yang sudah jadi juga harus terus dikembangkan agar game tersebut tidak membuat bosan para player. Adapun saran dari penulis sebagai berikut:

1. Carilah konsep agar game yang akan dibuat bisa menarik dan unik. Tema yang unik menjadikan game berbeda dari game yang sudah ada.
2. Buatlah game yang mudah digunakan sehingga pemain dapat merasa senang dan tidak bosan bermain game.
3. Kerjakan pembuatan game secara tim, agar game tersebut bisa mencapai waktu yang singkat dalam pembuatannya.
4. Gunakanlah engine yang bisa dikuasai ataupun yang mampu untuk di pelajari.
5. Dalam mempublikasi atau memasarkan game, gunakanlah media online