

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya mengenai pembuatan game “Endless Breakout”, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Dalam proses pembuatan game “Endless Breakout” diperlukan beberapa langkah yang meliputi menentukan genre, menentukan tool, merancang gameplay, merancang grafis, menentukan suara, pembuatan, dan publishing.
2. Pembuatan game menggunakan software Construct 2 memudahkan penulis dalam hal mendesain dan merancang alur proses dari game yang dibuat.
3. Game “Endless Breakout” yang dibuat dengan *procedurally content generation* memiliki level yang dibuat secara otomatis dapat menghasilkan desain level yang berbeda setiap kali game dijalankan.

5.2 Saran

Pembuatan game ini masih jauh dari sempurna, berikut ini saran – saran yang dirasa perlu untuk perkembangan penelitian game selanjutnya:

1. Pembuatan sebuah game sebaiknya dilakukan secara berkelompok sehingga setiap aspek dalam game seperti sound, grafis, dan kode – kode program dapat dibuat secara maksimal oleh individu yang memiliki kemampuan di bidang masing – masing.
2. Dalam melakukan testing game sebaiknya dilakukan secara berkala, hal ini perlu dilakukan untuk menghindari banyaknya *bug* pada game.

