

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan analisis yang ditulis pada bab sebelumnya. Maka laporan skripsi yang berjudul Game Arcade 2D “Pertempuran Surabaya” dapat disimpulkan sebagai berikut.

Dalam merancang dan membangun Game Arcade 2D “Pertempuran Surabaya” dibutuhkan aplikasi construct 2 untuk membangun dan merancang. selain itu, diperlukan juga komponen-komponen pendukung agar *game* tampak sesuai dengan pertempuran 10 November seperti *sprite* gambar karakter tokoh sejarah dan lagu-lagu kebangsaan sebagai audio game. Dengan cara membuat dengan menggunakan adobe illustrator *sprite* gambar tokoh sejarah diperoleh.

Pada aplikasi construct 2 audio yang dibutuhkan berformat .ogg file sehingga dibutuhkan aplikasi audacity untuk mengubah format audio menjadi .ogg. Selain untuk mengubah format audio audacity juga digunakan untuk memotong audio sesuai yang dibutuhkan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan serta kesimpulan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, selanjutnya terdapat beberapa saran yang bisa dijadikan referensi pengembangan *game* ini adalah :

- a. Menambahkan fitur tas untuk dapat menyimpan *drop item* sehingga dapat menggunakan saat diperlukan saja.

- b. Penambahan fitur *score* yang digunakan untuk membeli senjata, amunisi, obat-obatan yang dapat disimpan di dalam tas.
- c. Pengembangan ke dalam *platform android*.