

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas maka pembuatan game penggabungan antara *sidescroll* dan *tower defense* dapat menjawab rumusan masalah, diantaranya:

1. Dengan cara menerapkan konsep peperangan secara kolosal, yang lalu diaplikasikan pada program construct, musuh juga memiliki tingkat kesulitan yang dapat berkembang, seiring dengan bertambahnya level pemain, sehingga pemain dapat memainkan game yang seru dalam strategy mempertahankan serangan musuh disaat yang bersamaan pemain juga harus menyerang di saat yang tepat, dan terjadi secara realtime.
2. Membuat game dengan setting fantasy dengan cara menerapkan konsep desain yang unik pada pemandangan dan karakter dimana tujuan game ini selain memiliki gameplay yang bagus diharapkan juga dapat memiliki grafis yang indah pula.
3. Penggabungan konsep antara tower defense dan sidescroll, karakter utama juga dapat memegang penuh dalam pembangunan tower serta pembelian pasukan, sehingga dapat menciptakan game tower defense yang memang benar-benar unik serta memiliki sistem gameplay yang berbeda dengan game tower defense lainnya

Pembuatan game penggabungan antara sidescroll dan tower defense ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan target yang penulis capai.

## 5.2 Saran

Adapun saran penulis adalah perlu adanya konsep dalam pembuatan karya. Karya yang dibuat sesuai dengan aturan desain dari pakar ahli dan keinginan dari Gamer. Kematangan konsep akan menjadikan hasil akhir yang sesuai dengan apa yang di inginkan, kendala-kendala yang penulis hadapi berkecimpung pada masalah teknis dan penggambaran konsep dan penulisan logika disaat pembuatan game ini, namun masalah tersebut dapat teratasi dengan baik atas bantuan rekan-rekan penulis.

