

BAB IV

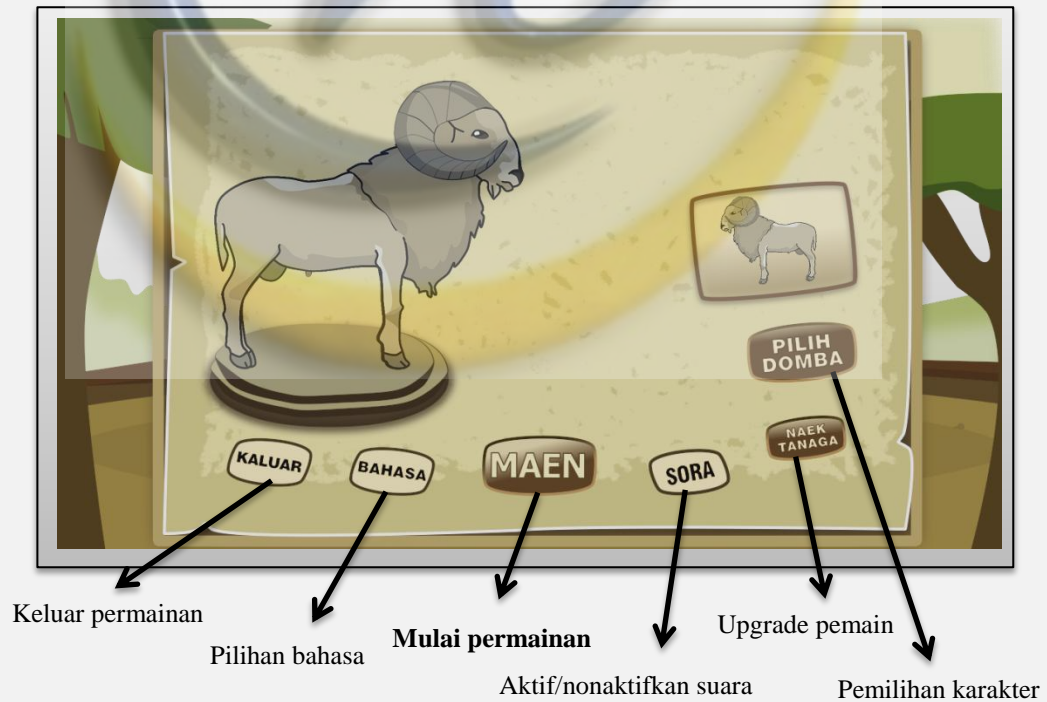
PENUTUP

4.1 Spesifikasi Karya

Format : APK
Platform : Android
Resolusi : 16 : 9
Versi Android : Jelly Bean
Size Apk : 30 Mega Byte

4.2 Rincian Karya

4.2.1 Pilihan Menu



Gambar 4.1 Pilihan menu

4.2.2 Pemilihan Level

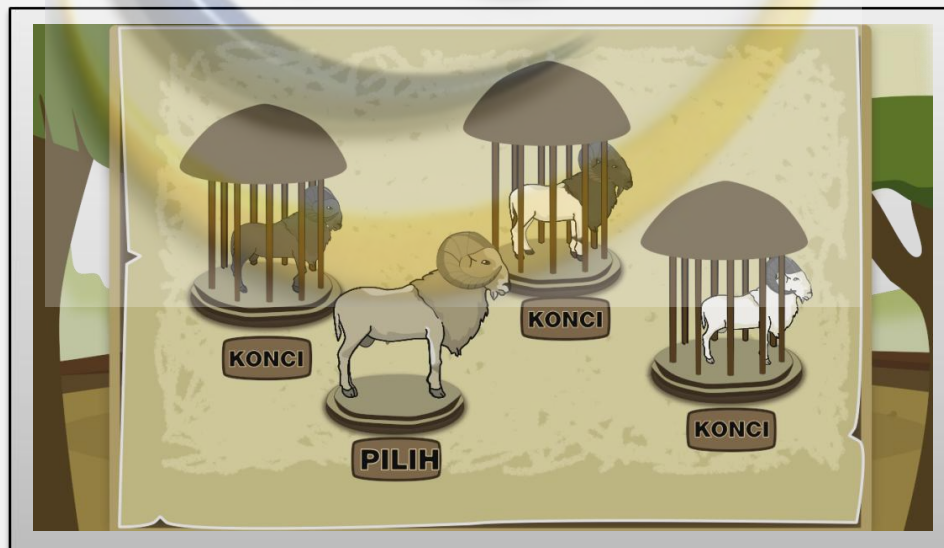


Kembali ke menu awal

Pemilihan musuh dan level

Gambar 4.2 Pemilihan Level

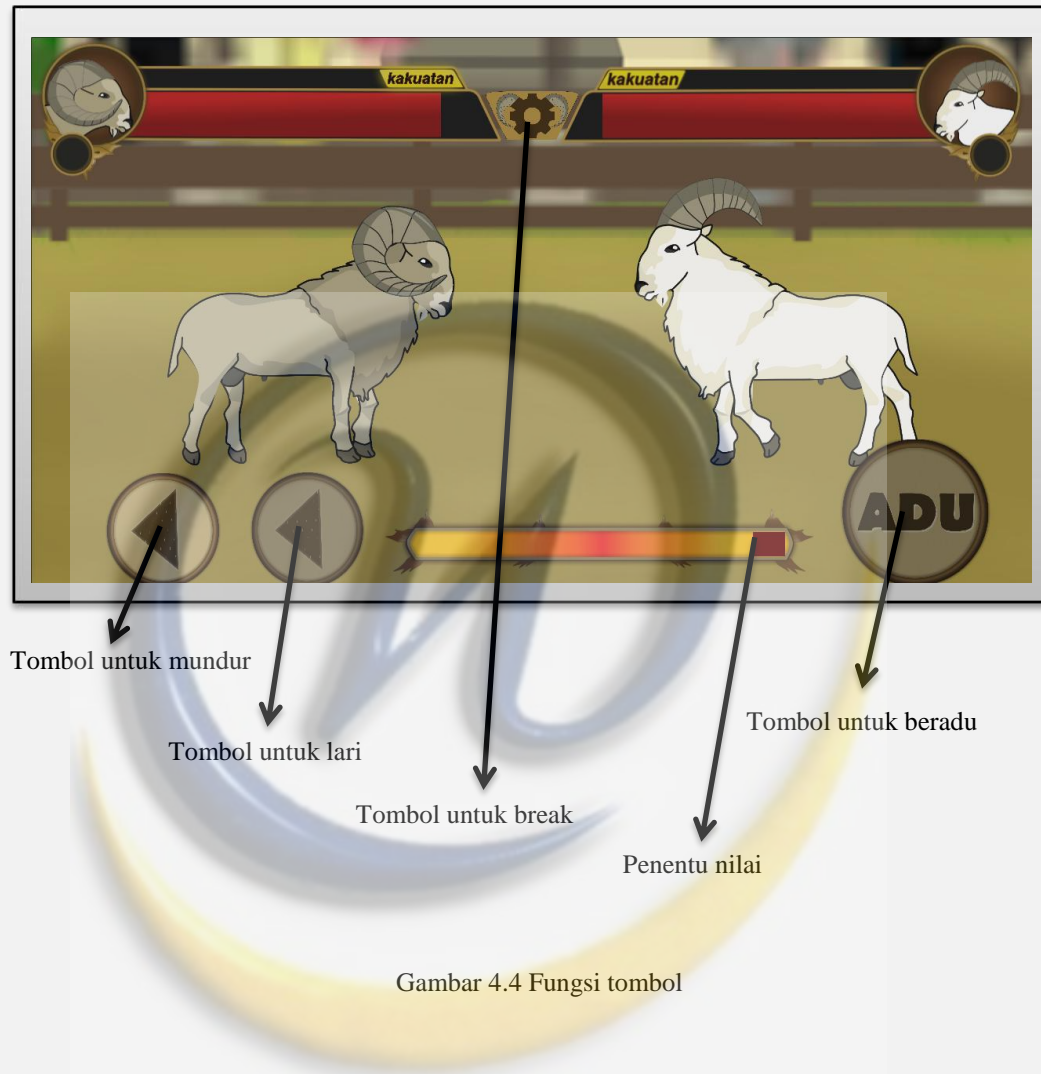
4.2.3 Pemilihan Karakter



Tersedia beberapa karakter namun untuk di level awal hanya dapat memakai 1 pilihan karakter.

Gambar 4.3 Pemilihan Karakter

4.2.4 Fungsi Tombol



Gambar 4.4 Fungsi tombol

4.3 SIMPULAN

Dalam pembuatan pengenalan budaya yang dapat membantu proses pemahaman pengenalan budaya tersebut, diperlukan suatu media alternatif lain selain media cetak. Salah satu media yang dapat dijadikan alternatif adalah media dalam bentuk game yang memiliki tujuan dan maksud yang jelas tentang halhal khusus yang akan di perkenalkan

Dalam pembuatan *game fighting* untuk pengenalan budaya diperlukan kandungan konten *game fighting* yang dinamis dan realistis. Dinamis dan realistis bermakna bahwa dalam proses bermain *game* ini dibuat dengan konsep pengenalan budaya yang terjadi. Jadi, penikmat *game* tidak hanya bermain, tetapi juga dapat menambah wawasan mengenal budaya lokal dari Kabupaten Garut Jawa Barat.

Dalam pembuatan *game fighting* ini, karakter dan elemen dibuat agar dapat membantu penikmat *game* mengenal isi dari kebudayaan tersebut dan diperlukan keragaman materi dan cara penyampaian cerita yang disajikan lewat *game*. Cerita yang disajikan dalam *game fighting* memperkenalkan tokoh dalam cerita yang membahas tentang Domba, yang merupakan tokoh penting dalam cerita budaya tersebut.

4.4 SARAN

Manfaat dan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan pembuatan *game fighting* “Adu Domba ”, mulai dari proses pengumpulan data dan proses pembuatannya sangatlah menyenangkan. Berdasarkan manfaat dan pengalaman tersebut, terdapat beberapa saran yang bersifat membangun dengan harapan agar rekan mahasiswa dapat meningkatkan kegiatan peningkat kreatifitas mahasiswa di masa-masa mendatang serta agar mereka mampu menghargai karya mereka sendiri dan karya orang lain. Saran-saran tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam membuat *game* dengan aplikasi pembuat *game*, hendaknya lebih memperhatikan mengenai jenis *game* yang ingin dirancang, dalam hal ini yaitu *fighting*. Jenis *game* sangat penting dalam menarik minat pasar karena *gamer* mempunyai bermacam – macam jenis *game* favorit tersendiri.
- 2) Apabila telah menguasai tentang *script*, hendaknya memanfaatkan teknik *script* tersebut, karena teknik *script* sangat penting dalam membuat sistem maupun berbagai macam fitur dalam aplikasi *game engine*.
- 3) Dalam menentukan besar atau kecilnya ukuran *game* yang akan kita buat, sesuaikan dengan di mana game ini akan dibuka nantinya, agar tampilan layar dalam *game* dapat terlihat maksimal ketika dibuka.
- 4) Dalam proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi, hendaknya kita selalu melakukan manajemen waktu, dan memperhitungkan masalah kompatibilitas dan kemungkinan program mengalami kerusakan (error), agar karya multimedia yang dikerjakan bisa selesai tepat waktu.

- 5) Selalu simpan file proyek yang sudah kita kerjakan dalam suatu folder khusus secara rapi dan teratur, agar data tersebut tidak hilang atau terselip. Bila perlu, kita dapat membuat cadangan copy file proyek kita dalam media portable (hardisk eksternal, SSD, DVD, dan lain sebagainya) untuk mengantisipasi hilang atau rusaknya data yang terdapat di PC kita.
- 6) Dalam proses peningkatan kemampuan serta kreatifitas dalam hal desain atau program interaktif, jangan takut untuk mencoba hal baru, dan jalankan prinsip *Trial and Error*, agar kemampuan kita bisa lebih berkembang dengan mencoba dan mengalami masalah baru, karena kita akan mendapat pengetahuan tambahan dalam menyelesaikan setiap masalah yang ada.
- 7) Jangan pernah ragu untuk menggunakan teknik baru dalam pembuatan suatu karya multimedia, karena teknik baru yang kita gunakan akan dapat membantu serta mempermudah usaha kita dalam proses pembuatan suatu karya multimedia.
- 8) Penggunaan teknik baru dalam pembuatan karya multimedia dapat membuat kita untuk semakin tertantang dan membuat kita semakin percaya diri. Sehingga pengalaman yang diperoleh dapat membantu meningkatkan kemampuan kita.