

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan laporan yang telah dibuat, berikut ini kesimpulan yang di dapatkan di sebuah proses pembuatan karya tugas akhir permainan 2D “*Space Marine Hilda*”:

1. Game bergenre *Metroidvania* dirancang dengan menggunakan referensi - referensi *game metroidvania* yang ada dengan mengandalkan desain level yang besar, pintu yang terkunci pada setiap level, item untuk mengisi darah dan menambah peluru, boss di akhir permainan. dan genre ini dikenalkan ke khalayak melalui *game* berjudul “*Space Marine Hilda*” ini.
2. Pemain dapat melancarkan motorik ketika bermain *game action fast-paced*, karena *game “Space Marine Hilda”* pemain diharuskan bergerak dan bertindak dengan cepat.
3. Pemain dapat belajar bahasa Inggris pada *game* ini karena *game* ini memiliki teks bahasa Inggris.

B. Saran

Setelah melewati proses pengerjaan *game* 2D “*Space Marine Hilda*”, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan beberapa saran yang membangun diantara lain :

1. Mengatur waktu dengan lebih baik agar pengerjaan tidak berjalan terlalu lama.
2. Memperbanyak memahami desain level pada *game* yang memiliki genre *Metroidvania*.
3. Menjaga kesehatan tubuh agar tidak mudah sakit selama mengerjakan Tugas Akhir.

Daftar Pustaka

- Garner, Bryan., 2009. *Garner's modern American usage*. Oxford University Press.
- Adams, Ernest., 2014. *Fundamentals of game design*. Pearson Education.
- Bleszinski, Cliff. and Games, E., 2000. The art and science of level design. In *Game Developers Conference*.
- Brathwaite, B. and Schreiber, I., 2009. *Challenges for game designers*. Boston, Massachusetts: Course Technology/Cengage Learning.
- Rouse III, Richard., 2004. *Game design: Theory and practice, Second Edition*. Wordware Publishing.
- Adams, Ernest. and Dormans, Joris., 2012. *Game mechanics: advanced game design*. New Riders.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa.
- Subagio, Aryadi., 2014. *Learning Construct 2*. Packt Publishing Ltd.
- Rogers, Scott., 2014. *Level Up! The guide to great video game design*. John Wiley & Sons.

Laman Pustaka

- <https://en.wikipedia.org/wiki/Metroidvania> Diakses pada Rabu, 21 Desember 2020, pukul 10.24 WIB.
- <https://www.nintendo.com/games/detail/metroid-3ds> Diakses pada Rabu, 21 Desember 2020, pukul 10.20 WIB.
- <https://www.nintendo.com/games/detail/castlevania-anniversary-collection-switch/> Diakses pada Rabu, 21 Desember 2020, pukul 10.24 WIB.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Space_marine Diakses pada Selasa, 9 Februari 2021, pukul 17.33 WIB.
- <https://gastack.id/gamedev/151283/why-is-it-called-roguelike-and-metroidvania> Diakses pada Selasa, 9 Februari 2021, pukul 17.50 WIB