

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Pembuatan game Reve, menjawab tujuan dari penelitian ini, beberapa kesimpulan yang dapat ditarik adalah

1. Penerapan nilai-nilai rohani pada game RPG, dilakukan melalui dialog antar karakter, soal teka-teki yang harus dijawab, penggunaan nama-nama seperti nama tokoh, nama kota, nama jurus memakai nama-nama yang terdapat dalam Alkitab, dan cerita secara keseluruhan memiliki makna dan pesan rohani.
2. Fungsi-fungsi yang dimiliki flash, untuk membuat suatu game RPG adalah HitTest, yang berguna untuk mendeteksi tumbukan. SetInterval, yang berguna untuk menentukan kapan terjadinya suatu event. Random, yang berguna untuk mengacak suatu nilai dari rentangan tertentu. AttachMovie, yang berguna untuk menampilkan suatu objek movieclip pada layar ataupun memasukan class. RemoveMovieClip, untuk menghapus suatu objek movieclip yang sudah ditampilkan. AttachSound, berguna untuk menjalankan suatu lagu background ataupun sound effect yang diinginkan.
3. Pembuatan game dengan tampilan isometri pada flash, tidak perlu melibatkan program lain dalam proses pembuatannya, termasuk proses rendering sehingga gambar menjadi terlihat isometri, cukup hanya menggunakan flash.
4. Pembuatan game isometri pada flash dilakukan dengan cara membuat array 2 dimensi atau matriks, maka map akan terdiri dari kotak-kotak yang selanjutnya diisi oleh objek yang diatur x dan y nya sehingga menjadi tersusun secara isometri. Setiap objek akan memiliki property yang berisi true or false, yang berfungsi untuk mendeteksi apakah kotak tersebut bisa dilalui atau tidak pada saat karakter berjalan dalam map.
5. Property depth, yang dimiliki suatu objek movieclip pada flash, dapat digunakan untuk menentukan objek mana yang terlihat dibandingkan objek lainnya, pada saat karakter berjalan di belakang pohon, maka badan karakter tertutupi oleh pohon, hal tersebut ditentukan oleh depth. Semakin tinggi depth suatu objek, maka dia akan berada di posisi terdepan.

6.2. Saran

Pengembangan yang bisa dilakukan terhadap *Game Reve ~the adventure of light~* adalah

1. Map yang dapat berotasi atau berputar, dengan menggunakan sudut pandang tersebut, maka game akan terlihat hampir menyerupai 3 dimensi. Karakter akan selalu melihat ke arah depan, karena rotasi disesuaikan dengan arah yang diinginkan oleh player, akan diperlukan banyak frame gambar untuk menciptakan animasinya. Serta diperlukan perhitungan atau rumus baru, untuk menghitung depth dari objek yang ada, agar tidak saling menutupi.
2. Penggunaan matriks untuk pembuatan map, menghasilkan map terbagi menjadi kotak-kotak, yang diisi oleh suatu objek, dengan demikian memungkinkan untuk diterapkan pergerakan karakter dengan menggunakan mouse. Setiap objek akan berisi nilai true or false, dengan demikian diperlukan suatu algoritma untuk menentukan jalur terpendek atau pathfinding.