

BAB V

PENUTUP

3.5. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari Pembangunan Game 2D LolliBird's Jump adalah :

1. Game 2D LolliBird's Jump telah berhasil di bangun dengan mempergunakan Game Engine SpriteKit yang telah terintegrasi dalam Xcode versi 5.1.
2. Game LolliBird's Jump dapat dijalankan dengan baik menggunakan software simulator maupun pada perangkat iPhone 4.
3. SpriteKit yang dipergunakan dalam pembuatan game LolliBird's Jump ini dapat dipergunakan dengan mudah dan cepat untuk membangun game 2D berbasis iOS sehingga dapat memberikan nilai ekonomis pada pengembang game (developer).

3.6. Saran

Setelah game ini selesai dibangun, didapatkan beberapa saran yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut, diantaranya :

1. Game ini dapat dikembangkan lebih lanjut baik dari sisi permainan (contoh: karakter pemain yang tidak hanya satu, melainkan bisa dipilih sesuai keinginan pemain, rintangan yang variatif, kesulitan permainan)

maupun dari sisi desain grafis yang dapat dibuat lebih baik, menarik dan atraktif.

2. Dari game ini dapat dibuat game yang memiliki tipe permainan sejenis (pembagian layar) dengan karakter dan tampilan yang berbeda (modifikasi) sehingga bisa menghasilkan game baru yang tidak kalah menarik.
3. Game yang dibuat ini masih sangat sederhana, diharapkan penggunaan Game Engine SpriteKit dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga fitur-fitur lain yang terdapat dalam SpriteKit dapat dipergunakan untuk membuat game yang lebih menarik, atraktif, dan menghasilkan secara ekonomi.

