

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pengimplementasian keseluruhan *Game Design Document* (GDD) dan untuk mengakhiri laporan skripsi PERANCANGAN GAME ANDROID TIME JUMPER DENGAN TEKNOLOGI ADOBE AIR, maka penulis menarik beberapa kesimpulan pokok mengenai permasalahan pada bab-bab sebelumnya sebagai berikut :

1. Adobe Flash CC menjadikan alternative bagi pengembang sebagai tool untuk mengembangkan game Android.
2. Dengan adanya Adobe Air sebagai cross-platform dapat mempermudah pengembang untuk menjalankan file atau game di berbagai platform. Dalam masalah ini penulis menggunakannya untuk gadget android.
3. GDD merupakan acuan utama dalam proses pembuatan game.
4. GDD akan mempermudah dalam penyampaian ide kepada tim yang akan membangun game dibandingkan apabila membuat sebuah game tanpa GDD.

5.2 Saran

Walaupun pada awalnya game ini telah dirancang sedemikian rupa, namun tidak menutup kemungkinan seiring perkembangan yang ada pada game ini memerlukan sebuah pengembangan dan perbaikan untuk meningkatkan fungsionalitas dan manfaat dari game ini. Beberapa hal yang mungkin dapat dilakukan untuk pengembangan *Game "Time Jumper"* kedepan antara lain :

1. Dalam pembuatan game "Time Jumper" penulis mengalami kesulitan. Karena dalam membangun sebuah game harusnya dilakukan dalam kelompok. Dengan pembagian divisi dan berisi orang-orang yang ahli dalam bidangnya seperti game designer, produser, programmer, design, sound enginer, serta tester. Sehingga hasil yang didapat menjadi lebih maksimal.
2. Rintangan-rintangan dalam game yang mudah ditebak karena tidak random. Sehingga kemungkinan pemain akan merasa jenuh setelah menyelesaikan semua *stage*.
3. Tidak adanya kemampuan untuk interaksi Online. Misalnya global highscore dan share highscore.