

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Dari perancangan dan pembuatan game “Menara Srikandi” dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

1. Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk merancang dan membangun sebuah game, diantaranya adalah : menentukan genre game yang akan dibuat, menentukan tool yang bisa mempermudah dalam proses pembuatan game, menentukan gameplay, menentukan grafis yang akan diaplikasikan ke dalam game, menentukan music dan sound effect dalam game, melakukan perencanaan waktu, proses pembuatan, melakukan publishing.
2. Penggunaan Andengine akan mempermudah dalam pembuatan game 2D berbasis android karena dalam Andengine sudah disediakan cukup banyak kelas-kelas siap pakai.
3. Menara Srikandi memiliki genre game casual yang permainannya bersifat endless atau tanpa akhir. Karena point yang di utamakan digame ini adalah mengumpulkan score sebanyak-banyaknya untuk melampaui highscore yang sudah ada. Hal itu dapat memacu pemain memainkan game ini berulang-ulang.

4. Pengembangan game ini berbasis sistem operasi Android yang sudah banyak digunakan dalam smartphone, sehingga lebih mudah dalam pendistribusian.

## 5.2. Saran

Untuk pengembangan selanjutnya diperlukan perbaikan dan penambahan beberapa komponen agar game bisa lebih menarik. Ada beberapa hal yang disarankan oleh penulis, antara lain :

1. Memperbaiki desain grafis dari game. Desain Menara, background, dan karakter dalam game "Menara Srikandi" masih sangat sederhana.
2. Membuat agar game "Menara Srikandi" mempunyai akhir agar tidak menjadi endless game karena jenis endless game dapat membuat pemain merasa bosan.
3. Membuat game "Menara Srikandi" mempunyai pilihan karakter agar game ini lebih menarik. Menambah pilihan tempat, dan juga memperbaiki sound efek dengan yang lebih baik.