

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir Aplikasi Pembuatan *Game Save The Farm* dan dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam membuat game *Game Save The Farm* agar menarik maka disertai penggunaan grafis dan animasi dengan warna yang beragam dan cerah, suara-suara yang mendampingi kegiatan interaktif .
2. Pembuatan *Game Save the farm* menggunakan Game Maker: Studio Mempermudah dalam mengimplementasikan *physics engine* karena Game Maker:Studio sudah terintegrasi dengan box2d.
3. Dalam mengimplementasikan *physics* yang harus diperhatikan adalah *Collision*, *Density* (tingkat kepadatan), *Restitution* (pantulan) *Linear Damping* (peredam linier), *Angular Damping* (peredam putaran), dan *Friction* (gesekan).
4. *Game Save The Farm* dapat berjalan di semua ukuran layar dari smartphone android karena dalam pembuatan *interfacenya* tidak menggunakan *Extensible Markup Language* (xml).

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi game diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut.

1. Perkembangan teknologi *game* akan terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasi sebuah perkembangan yang menjurus ke arah negatif.
2. Perlu adanya pengembang yang mau dan mampu mengembangkan aplikasi *Game Save The Farm* ini sehingga *game* ini memiliki jumlah level yang lebih banyak dan lebih menghibur.
3. *Game Save The Farm* pada saat ini hanya dapat dimainkan secara *single Player*. Untuk kedepan, harapanya *game* ini dapat dimainkan secara *multiplayer* secara *online*.