

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan seluruh bab serta proses terakhir “Perancangan Game Menangkap Capung Menggunakan “Unity ” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan game ini, menggunakan gambar karakter berupa Capung dengan bentuk yang menarik dan warna yang tidak mencolok disertai gambar latar belakang (background) yang simple tiap levelnya, menjadikan game ini menarik, menghibur ringan dan tidak menjenuhkan.
2. pemain dituntut untuk berkonsentrasi Menangkap Capung dengan tepat sesuai warna yang berbeda yang telah ditentukan disetiap levelnya, dengan timer waktu yang cukup untuk mencapai target minimal Skor
3. Letak tombol yang jelas dengan teks pada tombol menggunakan bahasa Indonesia serta tombol yang berupa simbol menggunakan gambar yang sesuai dan mudah dimengerti fungsinya, hal tersebut memudahkan pemain dalam mengoperasikan menu-menu yang tersedia. Pengolahan gambar menjadi animasi, membuat text, ini menarik dan mudah dimengerti karena terdapat unsur-unsur grafis, animasi dan sound.

4. Pengolahan gambar menjadi animasi / pembuatan animasi, pengolahan teks, mengimport file suara, semua dilakukan menggunakan Adobe Photoshop CS3,

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Agar aplikasi games ini dapat menjadi lebih sempurna, untuk itu saran yang diberikan yaitu :

1. Harapan Game ini dapat dikembangkan, dan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.
2. Aplikasi ditambahkan dengan fitur gambar 3 dimensi.
3. *Game* dapat dimainkan secara multi player.
4. Game dapat dimainkan oleh orang banyak dengan cara memasukan permainan ke play store. App Store dll

Demikian saran-saran yang penulis rasakan penting untuk disampaikan. Untuk selanjutnya penulis berharap kritik serta saran yang sifatnya membangun bagi kesempurnaan situs ini nantinya.