

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dan saran dari uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya.

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pembuatan *game* Jumper ini adalah:

1. Cara merancang dan membangun *game*, sebagai berikut : menentukan *genre game*, menentukan *tool* yang digunakan, menentukan *gameplay*, membuat grafis, menentukan suara yang akan digunakan, melakukan perencanaan waktu, proses pembuatan, melakukan *publishing*.
2. Pembuatan *game* dengan standar OpenGL akan lebih memudahkan dalam pembuatan dan pengembangan *game* berbasis 2 dimensi.
3. *Game* ini merupakan *game mobile* yang bergenre *casual game* yaitu sebuah *game* yang dibuat untuk semua kalangan, dan dapat dimainkan setiap orang tanpa harus memiliki kemampuan khusus.
4. *Game* ini memiliki tiga menu utama yaitu Main, Highscore, dan Help.
5. Pengembangan *game* ini berbasis sistem operasi Android yang sudah banyak digunakan dalam *smartphone*, sehingga lebih mudah dalam pendistribusian.
6. Pengembangan *game* juga dapat dijadikan sebuah bisnis yang menguntungkan karena menurut analis Flurry, baik iOS maupun Android ternyata telah menguasai pangsa pasar *game* dengan pendapatan 58% pada tahun 2011.

Saran

Untuk pengembangan selanjutnya ada beberapa hal yang disarankan oleh penulis, antara lain:

1. Pada pembuatan *game* 2D harus memperhatikan *resource* gambar dan suara dengan format yang memiliki ukuran yang lebih kecil, supaya dapat meload *game* dengan lebih cepat.
2. Kembangkanlah *game* yang sederhana dan menarik.
3. Setiap mengembangkan *game* anda harus membuat file apk / file aplikasi pada android, supaya mudah mendistribusikan *game* anda. Aplikasi Android juga dapat didistribusikan melalui Google Play.
4. Sebagai pengembang / *developer game* memungkinkan untuk menjadi pebisnis, karena pasar *game* untuk android kian meningkat.

