

BAB V

PENUTUP

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

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pembuatan *game* Escape the Ball 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 Play, Settings, dan Quit.
5. Pengembangan *game* ini berbasis sistem operasi Android yang sudah banyak digunakan dalam *smartphone*, sehingga lebih mudah dalam pendistribusian.

5.2 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. Untuk kedepannya *game* ini perlu ditambahkan fitur *scoring* untuk menghitung *score* yang didapatkan pemain dalam setiap level.
3. Resolusi perangkat yang digunakan terbatas, tapi fungsi yang lain dapat berjalan dengan baik, diharapkan dalam tahap pengembangan bisa dijalankan di berbagai resolusi.
4. Pada saat memulai permainan *background arena* permainan kurang berjalan dengan baik, untuk para pengembang diharapkan dapat membuat *background* permainan lebih menarik dan bervariasi.
5. *Sound* kurang berjalan dengan baik, bagi para pengembang diharapkan membuat *sound game* yang nyaman untuk didengar dan pas dengan permainannya.