

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan materi-materi di atas, maka dapat diambil beberapa kesimpulan pokok mengenai " aplikasi game perang gatot kaca melawan penjajah guna meningkatkan rasa nasionalisme dan kebudayaan bangsa", yaitu :

1. Dalam game ini terdapat beberapa musuh kecil dan satu musuh bos besar. Tantangan dalam game ini pemain harus bisa menembaki pesawat kecil dan pesawat bos besar. Game ini terdapat satu level sehingga pemain tidak terlalu banyak memakan waktu untuk menyelesaikannya.
2. Game ini dibuat dengan desain yang menarik dan menggunakan warna-warna yang cerah. Selain itu juga disertai sound atau musik sehingga pemain tidak merasa jenuh dalam memainkan game ini.
3. Didalam pembuatan game ini penulis harus mempunyai ide atau konsep dalam merancang sebuah game. Sehingga akan tercipta sebuah game yang baik.

5.2. Saran

Pembuatan aplikasi game ini tentunya jauh dari maksimal karena semua itu tidak lepas dari keterbatasan ilmu, untuk itu diberikan saran :

- a. Dimasa yang akan datang hendaknya game ini dapat dikembangkan secara optimal sehingga dapat lebih menarik untuk dimainkan.

- b. Aplikasi game ini diharapkan menjadi sebuah ide atau inspirasi bagi mahasiswa dalam penyusunan Tugas Akhir.
- c. Setiap individu yang memiliki kemampuan dalam hal pemrograman seharusnya lebih diperhatikan dan diberi kesempatan oleh Pemerintah untuk dapat mengembangkan potensinya sehingga nantinya dapat menjadi seorang *programmer* yang handal dan dapat membantu Pemerintah.

