

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penulisan skripsi ini maka dapat diambil kesimpulan antara lain :

Untuk menghasilkan Map Game yang menarik, maka diperlukan perancangan Map Game yang kreatif yang kemudian diimplementasikan secara tepat menjadi sebuah Map Game, yang dapat dijadikan sebagai area atau tempat permainan pada sebuah game.

5.2 Saran

Dalam Perancangan Map Game “Labirin Hantu” untuk Android Menggunakan Tiled ini, penulis memberi saran-saran pengembangan lebih lanjut agar bisa menghasilkan Map Game yang lebih menarik dan sempurna:

1. Tampilan grafik ataupun gambar yang digunakan dalam membuat Map Game masih menggunakan gambar 2 (dua) dimensi, dan akan lebih menarik jika menggunakan gambar 3 (tiga) dimensi.
2. Untuk ukuran Map Game pada Game Puzzle, jumlah Map Game yang ada masih belum terlalu banyak, sehingga masih bisa untuk ditambahkan dengan map game baru yang lebih menarik.
3. Penggunaan jenis – jenis rintangan yang diterapkan pada Map Game masih belum terlalu banyak, sehingga masih bisa untuk ditambahkan

dengan rintangan baru yang membuat permainan pada Map Game menjadi lebih menarik.

4. Penggunaan peraturan yang diterapkan pada setiap Map Game masih belum terlalu beragam dan beberapa Map Game masih mempunyai peraturan yang sama, sehingga masih bisa untuk ditambahkan dengan peraturan baru yang lebih menarik dan lebih beragam pada setiap Map Game yang ada.

