

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari perancangan dan pembuatan game Mouse Buster dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk merancang dan membangun sebuah *game*, diantaranya adalah: menentukan *genre game* yang akan dibuat, menentukan *tool* yang bisa mempermudah dalam proses pembuatan *game*, menentukan *gameplay*, menentukan *grafis* yang akan diaplikasikan ke dalam *game*, menentukan musik dan *sound effect* dalam *game*, melakukan perencanaan waktu, proses pembuatan, melakukan *publishing*.
2. Penggunaan Andengine akan mempermudah dalam pembuatan game berbasis 2D di *platform* Android karena dalam Andengine sudah disediakan cukup banyak kelas-kelas siap pakai.
3. Mouse Buster memiliki *genre shooting game* yang berdurasi tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan saat dimainkan. *Game* ini juga akan menampilkan 5 skor tertinggi yang pernah dicapai, ini untuk memacu pemain mendapatkan skor yang lebih tinggi lagi dan memainkan *gamenya* berulang-ulang.

4. Pengembangan *game* ini berbasis sistem operasi Android yang sudah banyak digunakan dalam *smartphone*, sehingga lebih mudah dalam pendistribusian.

5.2. Saran

Untuk pengembangan selanjutnya diperlukan perbaikan dan penambahan beberapa komponen agar *game* bisa lebih menarik. ada beberapa hal yang disarankan oleh penulis, antara lain:

1. Memperbaiki desain grafis dari game. Desain senjata, background, dan karakter dalam Mouse Buster masih sangat sederhana.
2. Menambahkan jumlah senjata bisa memberikan pilihan lebih banyak kepada pemain agar tidak cepat merasa bosan.
3. Menambahkan karakter dan level akan membuat game lebih menarik. Penambahan karakter bisa dilakukan tiap level, semakin tinggi level yang dimainkan maka semakin bervariasi juga karakter yang muncul.