

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini akan diberikan beberapa kesimpulan yang diambil selama pengerjaan pembuatan game serta saran-saran tentang pengembangan yang dapat dilakukan di masa yang akan datang.

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan game "Ninja Yusuke" ini adalah sebagai berikut :

1. Penggabungan *game engine* GTGE dengan Java tidak hanya bisa dilakukan dengan memasukkan sebagai *library* saja, tetapi bisa juga dengan memasukkan *source code*-nya langsung ke dalam project game.
2. Pembuatan AI musuh dapat dilakukan dengan memanfaatkan *method* `setHorizontalSpeed()` dan `setVerticalSpeed()` yang tersedia dalam *game engine* GTGE.

#### 5.2 Saran

Ada beberapa saran yang dapat penulis berikan bagi siapa saja yang tertarik ingin mengembangkan game "Ninja Yusuke" ini, atau setidaknya membuat game yang serupa, yaitu:

1. Saat ini banyak sekali para *game developer* lokal yang meng-kiblat ke Jepang dalam pembuatan gamenya. Pembuatan atau pengembangan game

yang mengangkat tema lokal adalah hal sangat baik. Dengan membuat game-game bertema lokal yang mengangkat budaya Indonesia tentu akan sangat mendapat banyak tanggapan baik dari masyarakat.

2. Pengembangan game seperti "Ninja Yusuke" ini akan sangat baik jika bisa dibuat dalam versi game untuk HP, misalnya Android.
3. Agar game tidak monoton dan membuat pemain cepat bosan, sebaiknya gunakan data acak atau *random*. Misalnya untuk gerakan musuh yang bervariasi agar tidak mudah ditebak oleh pemain.
4. Membangun game 3D merupakan hal yang menarik, saat ini sudah ada *game engine* 3D yang menggunakan bahasa pemrograman Java, salah satunya adalah JMonkeyEngine.
5. Dalam pembuatan game tak perlu membuat semua *engine* sendiri. Sudah banyak *game engine-game engine* yang bagus di Internet. "Tak perlu menemukan bola lampu dua kali".