

BAB V

PENUTUP

Pada bagian akhir penelitian ini, penulis mengemukakan beberapa kesimpulan dan saran yang didasarkan hasil penelitian dan uraian bab sebelumnya. Adapun kesimpulan dan saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di bab sebelumnya pada penelitian ini, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan evaluasi segi elemen komponen *game* dapat disimpulkan bahwa *game* “Fidget Spinner” sudah memenuhi elemen komponen *game* yang terdiri dari *feature*, *gameplay*, *interface*, *rules*, dan *design level*.
2. Perancangan *game* “Fidget Spinner” menggunakan *construct 2* dapat dilakukan dengan baik. Dengan menggabungkan *spritesheets* dan *sound* dengan *gameplay* yang telah ditentukan sehingga menjadi *game* utuh yang siap dimainkan pada *smartphone*.
3. Berdasarkan hasil uji coba *game* “Fidget Spinner” yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *game* ini dapat berjalan dengan baik.
4. *Game* “Fidget Spinner” bergenre *arcade casual* yang dibuat menggunakan *game engine Construct 2* dapat berjalan dengan baik pada *platform android*.
5. Distribusi *game* menggunakan Google Playstore sangat efektif dikarenakan dapat menjangkau berbagai negara dan berbagai macam *smartphone* yang berbeda.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang kiranya dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan penelitian ini kedepannya, diantaranya :

1. Penambahan jumlah Fidget Spinner agar lebih banyak model yang dapat digunakan oleh pemain.
2. Penambahan *effect* ketika fidget spinner berputar sehingga *game* akan terlihat lebih menarik.
3. Meningkatkan performa dalam *game* agar lebih ringan saat dimainkan dan memperkecil ukuran *game* agar lebih hemat data.
4. Mengembangkan *game* pada platform lain seperti iOS, windows, dan sebagainya. Sehingga *game* dapat dimainkan diberbagai *platform*.
5. Penambahan fitur baru yang menarik sehingga pemain tidak gampang bosan dan terus memainkan *game* ini.