

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Dalam perancangan dan pembuatan *game* “*Coloring Animal*” dilakukan beberapa langkah, yaitu dimulai dari pembuatan aset *game*, perancangan GGD (*Game Design Document*), dan membuat rancangan tampilan antarmuka. Hasil rancangan tersebut kemudian diimplementasikan ke dalam *game engine* Unity3D.
2. Perancangan *game* “*Coloring Animal*” telah menghasilkan sebuah *game* dengan genre Arcade yang dapat dimainkan menggunakan *smartphone* Android.
3. Dalam *game* “*Coloring Animal*” menggunakan delapan hewan yaitu Panda, Gajah, Harimau, Jerapah, Kelinci, Monyet, Sapi, Burung kakatua, yang dirancang dalam bentuk sketsa sebagai object yang diwarnai.
4. Dalam pengujian, terdapat kendala dimana pada informasi gagal dalam mewarnai sketsa masi belum berhasil.

## 5.2 Saran

Setelah *game* ini selesai dibangun namun masi banyak kekurangan-kekurangannya, sehingga masi banyak saran yang dapat diberikan untuk pengembangan kedepannya.

1. Diharapkan menambah sketsa-sketsa hewan, agar lebih banyak pilihan-pilihan hewan yang ingin diwarnai dan mengenal banyak lagi warna-warna yang akan digunakan dalam mewarnai sketsa hewan tersebut.
2. Animasi dan menu-menu tombol masi banyak yang belum terimplementasi, seperti tombol setting exit dll.
3. Fitur dari menu utama dan *gameplay* masih kurang, diharapkan untuk pengembang selanjutnya menambah fitur-fitur agar melengkapi dan membuat game tersebut menjadi lebih menarik lagi.