

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya serta hasil dari analisa, rancangan dan implementasi game Petak Umpet, maka penulis dapat memberikan kesimpulan seperti berikut :

1. Cara untuk merancang dan membangun game Petak Umpet adalah dengan menentukan genre game, menentukan gameplay, membuat interface, menentukan suara, melakukan perancangan, proses pembuatan, dan testing.

5.2 Saran

Penulis dapat memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan game Petak Umpet sebagai berikut :

1. Pada game ini karakter utama hanya bisa menjadi pemain yang mencari pemain lain yang sedang bersembunyi. Oleh karena itu diharapkan untuk kedepannya bisa menambah kategori untuk karakter utama yaitu sebagai pemain yang bersembunyi.
2. Karakter utama pada game ini menggunakan sudut pandang orang pertama, sehingga untuk pengembangan selanjutnya diharapkan karakter utama bisa diganti dengan model 3rd person.
3. Animasi pada karakter terlalu sedikit, mungkin penambahan animasi dapat membuat permainan menjadi lebih menarik.

4. Sebaiknya game dikembangkan juga pada *system* operasi android.
5. Penambahan poin dan *rewards* pada permainan.

Sebagai penutup dari penulisan laporan skripsi ini, penulis berharap game ini dapat berguna bagi penulis dan pihak-pihak lainnya. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan pada pembuatan laporan ini, oleh karena itu penulis akan menerima dengan lapang dada dan berterima kasih kepada siapa saja yang berkenan memberikan saran dan kritik yang dapat membantu dalam perkembangan penulis.

