

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan *game* “balloon message” berbasis android menggunakan unity ini, dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi *Game* “balloon message” Berbasis Android telah berhasil dibangun dan dapat digunakan oleh user dengan baik.
2. Hasil akhir dari *game* “balloon message” adalah .apk
3. *Game* ini dapat diunduh di playstore.
4. Penulis lebih dapat mengetahui langkah-langkah dalam perancangan sebuah *game* dimana dalam perancangannya membutuhkan kerja keras, pengetahuan tentang coding, inovasi dan kreativitas agar dapat tercipta *game* yang menarik dan dapat bermanfaat bagi masyarakat.

#### 5.2 Saran

Dalam perancangan *game* ini masih dalam tahap awal. *Game* masih mempunyai kekurangan seperti pada saat dijalankan masih ada beberapa seperti animasi yang kurang halus, pergerakan balon yang agak aneh, dan beberapa masalah karena keterbatasan pengetahuan penulis. Oleh karena itu dalam pembuatan *game* ini maupun pembuatan *game* yang lainnya terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan , diantaranya adalah:

1. Penambahan rintangan untuk membuat *game* ini lebih menarik dan tidak membosankan

2. Dalam pembuatan game lebih baik di kerjakan oleh tim, karena jika mengerjakan sendiri perlu waktu yang begitu lama untuk membuat game itu bagus, baik dari segi tampilan maupun sistem yang dibuat.
3. Dalam pengaturan *collision*, *rigidbody* di unity sebisa mungkin objek yang akan dikenakan efek *force* menggunakan *dynamic* bukan *kinematic* karena penulis mengetahui betapa sulitnya membuat effect *force* tersendiri.
4. Lebih ditingkatkan dalam penggunaan bahasa pemrograman yang dipakai agar dalam penggunaan bahasa tidak membuat *game* yang dibuat memakan banyak memori yang dikarenakan penyalah gunaan bahasa yang dipakai sehingga membuat *game* tersebut berat saat dijalankan.

