

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan seluruh bab serta proses terakhir “Perancangan Game Pemukul Serangga” Menggunakan “*Game Maker Studio*” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan game ini, menggunakan gambar karakter berupa serangga dengan bentuk yang menarik dan warna yang tidak mencolok disertai gambar latar belakang yang berbeda tiap levelnya, menjadikan game ini menarik, menghibur dan tidak menjenuhkan.
2. pemain dituntut untuk berkonsentrasi membunuh serangga serta menghindari serangga yang membuat nilai berkurang karena karakter serangga banyak, yang muncul bergantian, dan bentuk yang berbeda serta timer waktu yang ada cukup pendek untuk mencapai target minimal skor.
3. Letak tombol yang jelas dengan teks pada tombol menggunakan bahasa Indonesia serta tombol yang berupa simbol menggunakan gambar yang sesuai dan mudah dimengerti fungsinya, hal tersebut memudahkan pemain dalam mengoperasikan menu-menu yang tersedia. Pengolahan gambar menjadi

animasi membuat animasi, membuat text, ini menarik dan mudah dimengerti karena terdapat unsur-unsur grafis, animasi dan sound.

4. Pengolahan gambar menjadi animasi / pembuatan animasi, pengolahan teks, mengimport file suara, semua dilakukan menggunakan Adobe Photoshop CS3, FLXstudio.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Agar aplikasi ini dapat menjadi lebih sempurna, untuk itu saran yang diberikanyaitu :

1. harapanya *game* ini dapat dikembangkan, semoga *game* ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik - baiknya.
2. Aplikasi ditambahkan dengan fitur gambar 3 dimensi.
3. *Game* dapat dimainkan secara multi player.
4. Game dapat dimaenkan oleh orang banyak dengan cara memasukan permainan ke play store.

Demikian saran-saran yang penulis rasakan penting untuk disampaikan. Untuk selanjutnya penulis berharap kritik serta saran yang sifatnya membangun bagi kesempurnaan situs ini nantinya.