

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya, penulis mengambil kesimpulan tentang Perancangan *Mobile Game* RPG “Project Arcturus” Menggunakan J2ME sebagai berikut:

1. Pemrograman J2ME dapat digunakan untuk membuat *mobile game* bergenre RPG, dalam hal ini menggunakan software NetBeans. Pembuatan *sprite* dapat dilakukan software GIMP.
2. Dalam pembuatan *mobile game* bergenre RPG “Project Arcturus” ini, penulis dapat menggunakan pemrograman J2ME untuk membuat sebuah *game* yang terdiri dari *sprite*, gambar *background*, dan music latar, di mana penulisan kode dilakukan menggunakan NetBeans, dan pembuatan *sprite* dilakukan menggunakan GIMP. Penulis berhasil membuat *sprite* bergerak ke empat arah, membuat *collision detection* antara *sprite* dengan *sprite* lain maupun *tiled layer*, membuat kotak dialog karakter, dan membuat layar *battle*. Kendala yang dihadapi penulis adalah dalam membuat *sprite* melakukan perpindahan dari Scene atau *map* satu ke Scene atau *map* lainnya, dan dalam membuat sistem penyimpanan permainan menggunakan RMS (*Record Management System*).
3. Aplikasi *mobile game* ini dapat berjalan pada perangkat telepon genggam yang dapat menjalankan Java MIDP 2.0.

## 5.2. Saran

Untuk perancangan *mobile game* oleh individu berikutnya, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam merancang dan membangun sebuah *game*, sebaiknya dengan membentuk sebuah tim yang terdiri dari berbagai individu dengan keahlian tertentu seperti *Game Designer*, *Artist*, *Programmer* dan *Sound Engineer* yang mengerjakan bagian-bagian sesuai keahlian masing-masing.
2. Dalam merancang dan membangun sebuah *game*, sebaiknya membuat jadwal, agar target pengerjaan masing-masing bagian dapat tercapai dengan rentang waktu yang jelas. Hal ini akan membuat *game* selesai tepat waktu.
3. Menambahkan cerita yang lebih kompleks dan jumlah *map* yang dapat diakses dalam *game* ini.