

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya, penulis mengambil kesimpulan secara menyeluruh tentang Perancangan Game Mobile Battle of Surabaya untuk Platform Android sebagai berikut.

1. Dalam membangun *game* aksi ini penulis menggunakan tahapan-tahapan yaitu, menentukan jenis *game*, menentukan aplikasi yang digunakan, menganalisis kebutuhan, merancang *game*, membuat grafis yang digunakan, menentukan suara yang digunakan, proses pembuatan, *publishing*, dan pengujian.
2. Membangun *game* dengan memasukkan edukasi pertempuran surabaya dapat menjadi media untuk memperkenalkan sejarah Indonesia kepada pengguna *game*.
3. Aplikasi *game* ini baik berjalan pada perangkat android yang memiliki resolusi layar 480 x 850 pixels dengan aspek rasio 4 : 3.
4. Dalam penelitian ini telah dihasilkan aplikasi *game* aksi-edukasi Battle of Surabaya yang dapat dimainkan pada ponsel berbasis android dengan spesifikasi minimum sesuai dengan kebutuhan minimum untuk penerapan.

5.2 Saran

Dalam hal memaksimalkan pengembangan *game*, adapun saran yang penulis berikan sebagai berikut.

1. Dalam membangun *game* sebaiknya membentuk sebuah tim karena dalam *game* terdapat bagian-bagian yang harus dikerjakan dengan keahlian tertentu seperti *Programer, Artist, Game Design*, serta *Sound Engenering*.
2. Menambahkan fitur pemilihan karakter dan level permainan supaya lebih menarik.
3. *Game* ini memiliki ukuran *file* yang cukup besar, pengembang diharapkan dapat meminimalisir *asset* yang digunakan namun tidak mengurangi kualitas tampilan yang dihasilkan.