

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan game yaitu pembahasan tentang *role play* dalam game *Petualangan di candi borobudur* bergenre *Side Scrolling* dapat disimpulkan:

1. Dalam pembuatan game *Petualangan di Candi Borobudur* harus melalui beberapa tahap – tahap pengembangan game secara urut.
2. Perancangan design grafis *Petualangan di Candi Borobudur* diperlukan penggunaan grafis 2D dengan warna yang beragam, serta suara-suara yang mendampingi kegiatan interaktif.
3. Cara memainkan *game* dibuat unik dan sederhana sehingga pengguna dapat memahami cara bermain termasuk misi-misi permainan..
4. Tahapan rintangan dalam *game* dapat berjalan dengan lancar.
5. *Game Petualangan di Candi Borobudur* dapat berjalan di layar *smartphone android*.

5.2. Saran

Dari pembuatan *Game* ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya sebagai berikut:

1. Grafik pada *game Petualangan di Candi Borobudur* ini kedepannya dapat diperbaiki kembali dengan membuat grafik yang lebih menarik lagi sehingga membuat *player* menjadi lebih tertarik.
2. *Role play* dalam *game* kedepannya dapat dikembangkan agar jumlah karakter dan rintangan dapat ditambahkan lagi.
3. Diharapkan bagi para *developer* selanjutnya dapat membuat dan mengembangkan aplikasi ini menjadi *game* yang lebih baik dan dapat digunakan di semua platform *handphone* lainnya, seperti *IOS*, *blacberry* dan lainnya.