

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan dan implementasi dalam membangun game Tap and Hidden dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses perancangan dan membangun game Tap and Hidden adalah sebagai berikut:
 - a. Analisis Identifikasi masalah dan kebutuhan game yang diperlukan untuk perancangan dan implementasi aplikasi.
 - b. Metode perancangan yang digunakan adalah GDLC (Game Development Life Cycle).
2. Proses membangun game Tap and Hidden sebagai media alternative dalam belajar dengan mendesain game secara rinci yang terdiri dari rancangan game, background, sound, efek, musik dan efek animasi pada game yang digunakan agar lebih mudah dipahami.

5.2 Saran

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa pembuatan laporan dan perancangan game Tap and Hidden ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu saran yang di dapat dari evaluasi dan diberikan oleh penulis antara lain :

1. Desain tampilan game yang sangat sederhana dapat dikembangkan lagi dengan membuat tampilan yang lebih bervariasi.

2. Penggunaan aplikasi Game Maker dapat dikembangkan lagi jika menambahkan coding di dalamnya agar game yang dihasilkan lebih menarik.
3. Pada pengisian backsound agar lebih bervariasi, karena backsound mempengaruhi mood pemain.

