

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari perancangan dan proses produksi game Petualangan Keroropo yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain yang telah dilakukan dalam perancangan game dapat diimplementasikan dalam proses produksi game Petualangan Keroropo.
2. Kebutuhan fungsional yang terdapat pada perancangan game Petualangan Keroropo dapat terimplementasikan pada proses produksi game.
3. Evaluasi pengecekan fungsional terhadap Game Petualangan Keroropo menggunakan alpha testing dengan 9 kriteria yang dapat dicapai dan sesuai dengan kebutuhan fungsional, yaitu splash screen, halaman help, batas waktu permainan, button analog dan lompatan, score, tampilan karakter, animasi intro dan outro serta halaman game over.
4. Tahap beta testing menggunakan skala likert dengan 9 responden dapat memenuhi hasil yang baik dengan index rata-rata sebesar 68.11%.
5. Dari hasil wawancara terhadap pakar game (Wahyu Adi Pratomo, *game tester* Gameloft serta anggota Amikom DOTA Comunity) dapat disimpulkan game tersebut dapat dimainkan oleh segala umur, namun desain harus terus dikembangkan agar menjadi lebih menarik.

## 5.2 Saran

Dari proses perancangan dan produksi game terdapat beberapa saran yang perlu untuk diimplementasikan agar game Petualangan Keroropo menjadi lebih menarik. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Desain game diharapkan dapat dibuat lebih menarik agar dapat menarik minat para pengguna smartphone untuk memainkannya.
2. Hierarki game saat katak terjatuh ke dalam air dibuat dengan animasi katak terjatuh ke dalam air dan mati.
3. Tingkat kesulitan pada game tersebut dapat dipersulit dengan membuat rintangan lain yang membuat katak sulit mendapatkan poin atau mati saat terkena rintangan tersebut.

