

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan *game* Misi Soekarno, maka secara garis besar penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. *Game* ini merupakan *game* arcades yang bertemakan nasionalisme untuk memperkaya asset *game* lokal Indonesia.
2. Dibutuhkan imajinasi dan ide, kemudian dengan bantuan *engine game* yang memudahkan dalam pembuatan, tentu saja menciptakan sebuah *game* Android bukan hal yang sulit lagi. Serta jangan malu bertanya dan mau belajar.
3. Selama ini para pengembang pemula seringkali masih merasa takut untuk mendistribusikan hasil karyanya ke khalayak umum, seperti melalui *Google Play Store*. Mungkin dikarenakan sulitnya proses pendistribusian. Namun sekarang Google telah memudahkan (terutama pengembang di Indonesia) untuk dapat mendistribusikan langsung *game* mereka melalui

Google Play Store. Dan penulis telah mampu membuktikannya, sekalipun masih pengembang pemula.

4. Game Misi Soekarno dapat dijadikan sebagai media hiburan yang edukatif serta menumbuhkan rasa nasionalisme bangsa Indonesia.

5.2 Saran

Penulisan laporan skripsi ini diharapkan dapat menjadi referensi, wacana dan wawasan bagi pembaca maupun peneliti ilmiah yang akan mengambil tema yang sama yaitu pembuatan *game* untuk platform Android. Penulis sangat menyadari bahwa dalam pembuatan *game* maupun laporan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan yang sudah selayaknya dapat menjadi bahan pertimbangan dan bahan pemikiran oleh pengembang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik.

Adapun saran yang dapat penulis berikan berdasarkan atas apa yang penulis alami selama masa pembuatan *game* adalah sebagai berikut:

1. Persiapkan sematang mungkin segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum melakukan proses pembuatan *game*. Gali ide sebanyak-banyaknya, terkadang hal-hal sepele dan biasa, justru dapat menjadi ide pembuatan *game* yang malah disenangi. Masyarakat lebih suka terhadap *game* yang sederhana dan simple.
2. Per kaya *game* yang bertema "Indonesia" agar rakyat Indonesia dapat mengenal identitas bangsanya sendiri melalui *game* atau aplikasi di eradigital dan memperkaya aplikasi karya anak bangsa. Mari kita jadikan

bangsa Indonesia sebagai produsen aplikasi bukan hanya konsumen aplikasi.

3. *Game* Misi Soekarno merupakan *game* 2D, ada baiknya dilakukan pengembangan menjadi *game* 3D melihat perkembangan *game* yang semakin maju pesat.
4. Perlunya pengembangan lebih lanjut dari *game* ini, yaitu penambahan fitur *save* dan *load* agar dapat menyimpan dan melanjutkan *game* yang tersimpan. Serta sistem simpan *high score*.
5. Masukan berupa kritik dan saran sangat berguna untuk melengkapi kekurangan yang ada dalam suatu *game* atau aplikasi.

