

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Penjelasan dan ulasan bab serta proses terakhir dari Pembuatan Game “Crossing Line” Berbasis Android menggunakan Unity Engine maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Game “Crossing Line” dibuat dengan beberapa tahap pembuatan diantaranya tahap dimulai dari *level design*, dimana *design* yang dihasilkan dapat menentukan kesulitan dari pembuatan game, *user interface design* yang diharuskan memakai sudut pandang pengguna sehingga *user* mendapatkan pengalaman yang menyenangkan selain dari *gameplay*, *user interface* merupakan salah satu bagian penting dari *user experience*, *content design* menghasilkan tema dan cerita dari game yang akan di buat yang terakhir merupakan *system design* berupa desain sistem secara keseluruhan sehingga game dapat dibuat dengan benar.
2. Pembuatan game “Crossing Line” menghasilkan sebuah game dengan genre *Arcade Casual* dengan sudut pandang *Top-down* yang dapat dimainkan dengan menggunakan smartphone android.

## 5.2 Saran

Pembuatan game “Crossing Line” belum sempurna, maka dari itu dibutuhkan pengembangan lebih lanjut. Saran agar game “Crossing Line” lebih baik adalah:

1. Resolusi game yang beragam dikarenakan asset yang memiliki resolusi berbeda yang berpengaruh pada user yang akan memainkan *game*.
2. Sebaiknya pintu untuk lanjut ke level selanjutnya memiliki *prerequisite* atau pre kondisi tertentu sehingga kesulitan game lebih tinggi.
3. Efek suara dan Efek Interaksi antara musuh dan player yang kurang beragam mengakibatkan kekurangan yang cukup besar.
4. Kurangnya level dan scoring dari tiap level.
5. Versi android yang dapat menjalankan game lebih baik lagi bila dilakukan *testing* pada versi android yang lebih kecil dari batasan.