

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya serta hasil dari analisa, rancangan dan implementasi *game* Semut Balap, maka penulis dapat memberikan beberapa kesimpulan seperti berikut:

1. Cara untuk merancang dan membangun *game* Semut balap adalah dengan menentukan genre *game*, menentukan gameplay, membuat *interface*, menentukan suara, melakukan perancangan, proses pembuatan, *testing* dan melakukan *publishing*.
2. Desain *game* Semut Balap dibuat sederhana menggunakan Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw X3, tetapi tetap menarik untuk dimainkan.
3. *Game* Semut Balap memiliki 3 level yaitu level *easy*, *medium* dan *hard*. Nilai tertinggi juga akan tersimpan dan di tampilkan digameplay *game*.
4. *Game* Semut Balap bisa dimainkan oleh semua kalangan, baik anak kecil maupun orang dewasa, juga sangat cocok untuk mengisi waktu luang.
5. *Game* Semut Balap dimainkan sebagai semut sebagai karakter utama, dan didalam *game* semut harus melewati halangan-halangan yang datang untuk mencapai nilai terbaik.

5.2 Saran

Penulis dapat memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan *game* Semut Balap sebagai berikut:

1. *Game* ini memiliki 3 level yang hanya dibedakan oleh kecepatannya, semakin tinggi levelnya semakin cepat semut berjalan. Oleh karena itu diharapkan untuk bisa menambah sesuatu untuk level-level yang lebih menarik.
2. Interface yang ditampilkan masih kurang bagus, sehingga untuk pengembang selanjutnya diharapkan bisa membuat interface yang lebih baik lagi.
3. Tampilan bisa dibuat lebih menarik lagi, atau mungkin penambahan animasi bisa membuat tampilan *game* menjadi lebih menarik.
4. Sound masih kurang menarik sehingga bisa diharapkan untuk membuat sound menjadi lebih menarik.

Sebagai penutup dari penulisan Laporan skripsi ini, penulis berharap *Game* ini dapat berguna bagi penulis dan pihak-pihak lainnya. Penyusun menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan pada pembuatan Laporan ini, oleh karena itu penulis akan menerima dengan lapang dada dan berterima kasih kepada siapa saja yang berkenan memberikan saran dan kritik yang dapat membantu dalam perkembangan penulis.