

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan perancangan pembuatan *game* Run Class Run dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* Run Class Run merupakan *game* 2D *endless runner*, yang mengambil tema sekolah sebagai latar belakang dalam cerita *game* ini.
2. Pembuatan *game* Run Class Run menggunakan software Unity yang berlisensi gratis.
3. Terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan *game* yaitu, menentukan jenis *game* yang akan dibuat, menentukan aplikasi yang akan digunakan, merancang dan menganalisis *game*, membuat asset *game* yang akan digunakan, pembuatan *game*, publishing, serta uji coba *game*.

#### 5.2 Saran

Pada pembuatan *game* Run Class Run masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kekurangan yang perlu disempurnakan pada penelitian berikutnya. Adapun saran yang dapat diberikan kepada pengembang kedepan adalah sebagai berikut:

1. Untuk saat ini *game* belum memakai database dan hanya dapat menampilkan satu highscore saja, diharapkan selanjutnya *game* dapat menampilkan beberapa highscore yang nantinya dapat disimpan pada database.
2. Dalam pembuatan *game* diperlukan pemahaman yang matang dalam pemrograman dan pembuatan grafis agar *gameplay* menjadi lebih menarik.
3. Perlunya penambahan karakter dan level agar *game* menjadi lebih bervariasi.

