

BAB V

PENUTUP

5.1 Implementasi

5.1.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan *game* "Tong Tang Ting Tung" penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pembuatan *game* "Tong Tang Ting Tung" diawali dengan proses analisi, perancangan, dan penyiapan asset. Setelah selesai, dilanjutkan dengan proses pembuatan dan pengembangan *game* sampai dengan proses publish ke Google playstore.
2. *Game* "Tong Tang Ting Tung" memanfaatkan kombinasi dari *behaviorDrg* and *Dropdan behavior bullet* yang membuat *effect* melucur ke bawah dan sampah pata di pindah sesuai keinginan pemain.

5.1.2. Saran

Membuat sebuah *game* di perlukan ide *game* terlebih dahulu. *Game* "Tong Tang Ting Tung" ini adalah *game offline*, tidak sama dengan *game online* yang bisa menghadirkan banyak *event*, karena itu agar *game* menarik maka buatlah *game* yang berakhir dengan lama ataupun *game* yang tidak ada akhirnya seperti *game* ini, dan supaya *player* tidak bosan maka buatlah *game* tersebut dengan *gameplay* yang bisa melakukan banyak kemungkinan, maka faktor *random* sangatlah penting.

Adapun saran dari penulis sebagai berikut:

1. Penambahan object sampah organik, yaitu bunga, semangka, nasi, tepung, dan tulang ayam untuk memperkaya pengetahuan tentang sampah.
2. Penambahan object sampah non organik, yaitu kertas, gelas plastik dan bekas wadah makanan ringan.
3. Penambahan object sampah B3, yaitu baterai, botol minuman keras dan korek api.
4. Penambahan Informasi mengenai solusi mengatasi sampah agar sampah tidak dibakar.
5. Penambahan *level* tong sampah kertas dan tong sampah *residu* agar pemain dapat memilih permainan lebih banyak.
6. Akan lebih baik jika menambahkan *menu* pengaturan yang belum ada di *game* ini, seperti *volume* dan *vibration* supaya *player* bisa tetap bermain dan tetap mengetahui notifikasi yang masuk.