

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi yang sudah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Game Cooking Robot merupakan game bergenre *adventure* dengan *single player* yang berpetualang mencari dan mengumpulkan bahan makanan.
2. Penulis menggunakan GDD sebagai acuan utama dalam merancang sebuah game untuk mempermudah dalam penyampaian ide karena lebih rapi, jelas, dan detail.
3. Proses pembuatan game Cooking Robot dimulai dari pembuatan karakter, *asset*, *icon game*, dan *background* menggunakan software CorelDraw X5 sesuai dengan perancangan GDD.
4. Seluruh proses pembuatan game ini mulai dari *import asset*, *background*, *sound* dan musik, menambahkan kondisi berupa sebab – akibat pada *event sheet* dan ekspor menjadi file HTML5 menggunakan game engine Scira Construct2.
5. Game Cooking Robot diekspor menjadi file apk menggunakan software Intel XDK dan telah diunggah di Google Play Store sehingga dapat diunduh dan dimainkan banyak orang.

5.2 Saran

Pada penulisan perancangan dan pembuatan game Cooking Robot tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Berdasarkan pembuatan game yang telah dilakukan, maka saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Game Cooking Robot merupakan game 2D. Pengembang dapat membuat game ini menjadi game 3D mengikuti perkembangan game yang semakin pesat dan maju.
2. Pengembang dapat menambahkan item baru dan tampilan yang lebih menarik dan bervariasi.
3. Dalam konsep yang sudah dirancang, pengembang dapat menambahkan level berikutnya sesuai dengan perkembangan OS android yang bertema makanan manis.
4. Perlunya pengembangan lebih lanjut pada game ini dengan menambahkan menu *save* dan *high score* agar pemain dapat melihat *score* tertinggi yang pernah dimainkan.