

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan dan Saran

5.2 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dalam pembuatan game Pandawa Jump, maka secara garis besar penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahapan-tahapan penting dalam pembuatan game Android Pandawa Jump sesuai yang digambarkan oleh Bob Bates, yaitu:
 - a. Pertama, setelah menemukan ide untuk dikembangkan menjadi game selanjutnya adalah menentukan spesifikasi game yang akan dibuat, termasuk menentukan target market, jenis game, cara memainkannya, hingga tema visual.
 - b. Kedua, adalah menentukan alur gamenya. Menentukan alur game dimulai dari cerita (storyline), pengenalan karakter utama, tantangan-tantanganya, bagaimana menjalankannya hingga akhir dari game.
 - c. Ketiga, adalah mencari dan membuat unsur yang dibutuhkan dalam game. Unsur yang dibutuhkan berupa gambar, suara, dan teks. Seperti karakter utama, asset-assetnya, backsound, efek suara.
 - d. Keempat, adalah implementasi game. Adalah pembuatan game itu sendiri. Pengimplementasian penggunaan perangkat lunak pembuatan game sehingga game siap dijalankan dan dipublikasikan.

- e. Kelima, adalah proses *testing* dan perbaikan. Sebelum game siap diedarkan, maka dilakukan test terlebih dahulu apakah game sudah berjalan lancar dan sesuai yang dirancang sebelumnya. Jika masih ada kekurangan untuk segera diperbaiki sebelum akhirnya dipublikasikan.
 - f. Keenam, adalah tahap publikasi. Tahap publikasi adalah mengedarkan game yang telah dibuat kepada masyarakat luas.
2. Fitur-fitur yang terdapat dalam game Pandawa Jump adalah sebagai berikut :
- a. Mode ketukan pada layar untuk memainkannya, sehingga *gameplay* menjadi lebih mudah.
 - b. Highscore, nilai tertinggi akan tersimpan dalam system, sehingga dapat dijadikan ajang kompetisi untuk meraih skor tertinggi.
 - c. Pilih karakter, pemain dapat memilih karakter yang dia suka dari lima karakter pandawa untuk dimainkannya.
 - d. Pilih Stage, pemain dapat memilih stage yang dia suka dari 3 pilihan, yaitu Candi Sewu, Candi Prambanan dan Candi Borobudur.
 - e. Tombol pause dan play pada permainan, yaitu berfungsi untuk menghentikan dan menjalankan saat bermain.

5.3 Saran

Penulis laporan skripsi ini diharapkan dapat menjadi referensi, wacana dan wawasan bagi pembaca maupun peneliti ilmiah yang akan mengambil tema yang sama yaitu pembuatan game untuk platform Android. Penulis sangat menyadari bahwa dalam pembuatan game maupun laporan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan yang sudah selayaknya dapat menjadi bahan pertimbangan dan bahan pemikiran oleh pengembang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik.

Adapun saran yang dapat penulis berikan berdasarkan atas apa yang penulis alami selama masa pembuatan game adalah sebagai berikut :

1. Persiapan sematang mungkin segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum melakukan proses pembuatan game.
2. Gali ide sebanyak-banyaknya, terkadang hal-hal sepele dan biasa, justru dapat menjadi ide pembuatan game yang malah disenangi.
3. Jangan pesimis terlebih dahulu mengenai sulitnya pemrograman atau pembuatan game, karena sekarang banyak tools-tools yang memudahkan dalam menuangkan ide menjadi game.
4. Dalam hal distribusi, tidak perlu akan status kita yang masih pemula. Justru dari situlah dapat dimulai mencari pengalaman dan pelajaran untuk menjadi pengembang game yang lebih baik kedepanya.