

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

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

1. Cara untuk merancang dan membangun *game* Finding Kunkun adalah dengan menentukan genre *game*, menentukan *gameplay*, membuat *interface*, menentukan suara, melakukan perancangan dan proses pembuatan.
2. Desain *game* Finding Kunkun dibuat sederhana menggunakan Adobe Photoshop CS6 dan Corel Draw X5, tetapi tetap menarik untuk dimainkan.
3. *Game* Finding Kunkun bisa dimainkan oleh semua kalangan, baik anak kecil maupun orang dewasa, juga sangat cocok untuk mengisi waktu luang.
4. *Game* Finding Kunkun dimainkan anjing sebagai karakter utama, dan didalam *game* harus menangkap makanan yang jatuh dari atas kebawah.

#### 5.2 Saran

Penulis dapat memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan *game* Finding Kunkun sebagai berikut:

1. *Game* ini dimainkan dengan cara menggerakkan seekor anjing ke kanan maupun ke kiri agar dapat mengambil makanan yang jatuh dari atas kebawah. Semakin lama permainan maka makanan yang jatuh dari atas kebawah semakin cepat. Oleh karena itu diharapkan untuk bisa menambah sesuatu 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 makanan 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.