

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis dalam pembuatan game "TAP RABBIT" berbasis android game berlatar belakang dari peluang yang dilakukan oleh HDC dimana sistem operasi android memiliki pangsa pasar paling tinggi dari jenis sistem operasi yang lain. Dalam perancangan game menggunakan GDD sebagai acuan dan standar pembuatan game.

Pada tahap analisis penulis menggunakan 2 game sebagai pembandingan dalam pembuatan game ini. Didalam pembuatannya game terinspirasi dari game FLAPY BIRD dan MONKEY STARVE. Dalam metode perancangan game penulis menggunakan GDD sebagai acuan dalam penulisan skripsi. Di dalam permainan game menggunakan power sebagai health jika power habis maka permainan akan berakhir. Game dibuat dengan menggunakan bahasa GML game barker language sebagai bahasa pemrograman dalam pembuatan game dalam game maker. Tujuan dari pembuatan game ini sebagai media hiburan untuk mengisi waktu luang.

5.2 Saran

Dalam penelitian game “TAP RABBIT” peneliti menyadari masih jauh dari kata sempurna. Ada beberapa saran yang dapat di kembangkan untuk penelitian berikutnya adapaun saranya sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan soud dan grafik akan lebih menarik jika berkolaborasi dengan sound composer dan grafik composer yang ahli dalam bidang nya.
2. Pembuatan koneksi dengan internet agar di mainkan secara multi player.
3. Dalam pembuatan game akan lebih menarik bila di kebangakan lebih dari satu divaces supaya semua orang bisa meng akses dengan lebih mudah.
4. Penambahan karakter juga sangat di perlukan agar peman tidak bosan dengan karakter yang hanya ada dalam permainan.

