

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 Merapikan Kamar merupakan *game* bergenre *Edukasi* dengan *single player* yang mencari dan mencocokkan barang atau benda yang ada didalam kamar.
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* Merapikan kamar dimulai dari pembuatan *asset*, *sprite* dan *background* menggunakan *software Adobe Illustrator CS6* sesuai dengan perancangan GDD.
4. Seluruh proses pembuatan *game* ini mulai dari *importasset*, *background*, *sound* dan musik, menambahkan kondisi berupa sebab – akibat pada *event sheet* dan ekspor menjadi file *HTML5* menggunakan *game engine Scira Construct2*.
5. *Game* Merapikan Kamar diekspor menjadi file apk menggunakan *software Intel XDK* dan telah diunggah di www.scirra.com

sehingga dapat diunduh dan dimainkan banyak orang.

5.2 Saran

Pada penulisan perancangan dan pembuatan *game* Merapikan Kamar tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Oleh karena itu untuk menjadi seorang *developer game* yang perlu diperhatikan adalah ide yang menarik agar *game* dapat bersaing dengan *game* yang sudah ada. Sebuah *game* yang sudah jadi juga harus terus dikembangkan agar *game* tersebut tidak membuat bosan para player. Berdasarkan pembuatan *game* yang telah dilakukan, maka saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. *Game* Merapikan Kamar 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*.