

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan *game* “Ball-E” ber-*genre Adventure*, maka dapat disimpulkan:

1. Dari awal Perancangan desain grafis *game* “Ball-E” dan mengolahnya menggunakan *unity engine* memerlukan waktu 3 bulan bagi penulis untuk menyelesaikannya.
2. *Game* “Ball-E” sudah dapat dijalankan pada *smartphone android* dengan versi minimal 4.2.2 (*Jelly Bean*) serta perangkat *android* lainnya yang *compatible* dengan *software Unity*.
3. *Game* sudah masuk dalam *Play Store* dan bisa didownload siapapun

5.2 Saran

Dalam pembuatan *game* "Ball-E" ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk ke penelitian berikutnya. Adapun saran dari penulis sebagai berikut:

1. Hal utama yang perlu dipahami adalah *game* yang dikembangkan diperuntukkan bagi perangkat *mobile* yang memiliki keterbatasan *memory* sehingga, perhatikanlah setiap *assets* yang digunakan.
2. Dari segi *game play* mungkin kedepannya dapat dikembangkan dengan ide yang lebih menarik lagi sehingga bisa menjadi *top games* di *play store*.
3. Dari segi *visual* akan lebih atraktif jika dikembangkan dengan yang mahir dalam hal *design* dan dikembangkan dalam tampilan 3D.
4. Dari sisi *level* mungkin akan dikembangkan lebih dalam lagi sehingga dapat membuat pemain penasaran dan tidak merasa bosan.
5. Dapat dikembangkan atau dijalankan ke berbagai perangkat lainnya seperti IOS,PC,Tizen dan lainnya.