

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan penelitian yang penulis lakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Program *game* ini berfokus pada teknologi 2D. .
2. *Game* ber-*genre Adventure* dan memiliki tampilan yang simple agar tidak bosan dalam permainan.
3. *Game* Priya Jump ini tidak membatasi usia untuk penggunaanya, jadi semua usia dapat memainkan dari yang muda sampai tua.
4. *Game* ini tidak memerlukan koneksi internet untuk menjalankannya, dan berjalan pada *smartphone* android sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
5. *Game* ini di rancang untuk ikut serta memperkaya perkembangan *game* ditanah air.

6.2 SARAN

Penulis menyadari terhadap kekurangan dalam *game* yang telah penulis rancang ini. Berikut ini saran dari penulis untuk pengembangan *game* Priya Jump dimasa yang akan datang.

1. Untuk pengembangan tahap berikutnya diharapkan *game* ini sudah bisa memanfaatkan teknologi 3D.
2. Diharapkan *game* ini kedepannya lebih meningkatkan dan memperkaya efek animasi, agar lebih smooth dan realistis ketika dimainkan.