

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

A. Berdasarkan analisis dan perancangan pembuatan *game* *adventure* yang menarik dapat disimpulkan bahwa untuk merancang suatu *game* yang menarik dapat dilakukan beberapa langkah yaitu, mengumpulkan ide, membuat cerita yang menarik, membuat gambaran karakter *game* yang lucu dan menarik. Sehingga dari *game* yang menarik akan berpengaruh baik terhadap pembelajaran otak anak.

B. Untuk merancang *Game Adventure* Yesi dan Momon ini dilakukan beberapa langkah yaitu analisis, membuat latar belakang cerita, merincikan *game*, membuat flowchart system permainan, dan membuat perancangan antar muka. Maka hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS3. Pada waktu membuat *game* ini lebih memilih menggunakan ActionScript 2 dibandingkan ActionScript, karena ActionScript 3 bahasa pemrogramannya lebih disempurnakan dan tidak bisa buat script di movie clip atau papan tombol harus di frame.

## 5.2 Saran

Untuk mengembangkan aplikasi *game* Yesi dan Momon ini saran yang diberikan adalah :

1. Aplikasi *game* Yesi dan Momon dapat dikembangkan secara *mobile* atau dapat dijalankan melalui sebuah perangkat *handphone* yang mendukung.
2. Ditambah halangan – halangan yang lebih menantang.

