

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab – bab sebelumnya, dan dengan terselesaikannya pembuatan laporan dan aplikasi *game* “Tradisional Egrang (Jangkungan)” ini, maka penulis menyusun beberapa kesimpulan yaitu:

1. Desain tampilan awal, *background*, dan *gameplay* dalam *game* Tradisional Egrang (Jangkungan) ini menarik pemain untuk bermain.
2. *Game* Tradisional Egrang (Jangkungan) terdapat 3 level yang memiliki set tempat dan rintangan yang berbeda – beda, sehingga lebih menantang bagi para pemain.
3. Pembuatan *game* flash merupakan penggabungan antara kemampuan membuat animasi dengan kemampuan logika *actionsript*.
4. File *game* relatif kecil sehingga tidak akan memakan *space* hardisk terlalu banyak.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi serta keterampilan sumber daya yang kreatif. Untuk itu penulis memberikan saran dengan harapan bisa dipertimbangkan, yaitu:

1. *Game* Tradisional Egrang (Jangkungan) terdiri dari 3 level. Namun dapat dikembangkan menjadi lebih dari 4 level. Bisa mengangkat tema permainan tradisional lain yang juga terancam terpinggirkan.

2. *Game* Tradisional Egrang (Jangkungan) belum dapat dimainkan lebih dari 1 pemain. Dan dapat dikembangkan lagi agar dapat dimainkan oleh lebih dari 1 pemain (*Multiplayer*).
3. *Game* Tradisional Egrang (Jangkungan) juga masih berbasis *desktop*. Jadi bisa dikembangkan nantinya menjadi *game online* bahkan dalam versi *mobile/ android*.

