

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari karya ilmiah perancangan *game* “*Bino The Hedgehog Adventure*” ini dapat ditarik kesimpulan, yaitu :

1. Dalam pembuatan *game* “*Bino the Hedgehog Adventure*” melewati beberapa tahapan yang pertama menentukan konsep *game* yang sesuai dengan studi kasus hewan landak mini, aturan *game*, membuat gambaran karakter dan menentukan *tool/software* yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3 lalu membuat yang terdiri dari *intro game*, menu utama, tampilan about, pemilihan karakter, tampilan *game pause*, tampilan play *game* (level 1 sampai level 5), tampilan *exit*, tampilan *game over*, tampilan akumulasi skor akhir, tampilan *highscore*, selanjutnya menentukan *sound/audio*, membuat gambar dan animasi kemudian tahap akhir adalah mempublikasikan *game* dengan membuat file *executable*.
2. Terdapat 7 fitur *game* seperti menu *intro game*, menu utama, 5 *layout* yang berbeda-beda, 5 level kecepatan, perhitungan *score*, terdapat 3 karakter lain dan dapat menampilkan layar *fullscreen*.

#### 5.2 Saran

Saran yang dapat peneliti berikan adalah:

1. “*Bino The Hedgehog Adventure*” merupakan *game* 2D berbasis desktop, ada baiknya dilakukan pengembangan *game* ini ke arah berbasis *mobile*

dan 3D melihat perkembangan teknologi *mobile* semakin pesat dan maju serta *game mobile* semakin banyak diminati masyarakat.

2. Dilakukan pengembangan konten *game* seperti penambahan level, pergerakan karakter landak mini dan karakter landak mini baru.

