

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan dan pembuatan yang telah digunakan guna penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis dan Perancangan Game Race Of Snail Berbasis Adobe Flash” maka diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan *game* Race Of Snail ini, dilakukan beberapa tahapan proses diantaranya menentukan *genre*, menentukan tool yang akan digunakan, menentukan *gameplay* permainan, membuat grafis, menentukan suara yang sesuai, melakukan pembuatan, dan kemudian mempublish.
2. Pembuatan *game* ini menggunakan Adobe Flash CS6 dengan didukung dengan *software* lain seperti Adobe Photoshop CS6, CorelDraw X7, dan Adobe Illustration.
3. *Game* ini bersifat single player, tugas utama pemain dalam game ini adalah melewati rintangan-rintangan yang ada di masing-masing tempat yang berbeda dengan mengumpulkan nilai berbentuk daun sebanyak-banyaknya.
4. File *game* mempunyai ukuran kecil sehingga tidak memakan *space hardisk*.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka dari penelitian ini masih banyak kekurangan sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan. Berikut beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut untuk aplikasi ini :

1. Untuk membuat *game* yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain *gameplay*, ada yang bertugas sebagai *programmer*. Sehingga *game* dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
2. Dalam pengembangannya *game Race Of Snail* hanya dapat dimainkan *single player*, harapan kedepannya semoga *game* ini dapat dikembangkan secara luas. Menambahkan karakter dan memperbanyak misi yang akan membuat *game* lebih menarik lagi.
3. Untuk pembuatan *game* ini hanya terbatas pada Personal Computer (PC) saja, sehingga kedepan dapat dikembangkan kedalam versi *mobile*.