

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dari bab - bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai game flash Battle of Java, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan game flash Battle of Java perlu dilakukan beberapa langkah yaitu merancang konsep permainan, membuat storyboard, membuat flowchart, membuat grafis tampilan dan materi yang dibutuhkan. Hasil rancangan tersebut akan diimplementasikan pada Adobe Flash CS6 dan actionscript 2.0.
2. Pembuatan game flash merupakan penggabungan antara kemampuan animasi dengan kemampuan logika actionscript.
3. Game ini bersifat single player, tugas utama pemain dalam game ini adalah mengalahkan setiap musuh disetiap level agar bisa bertemu dengan musuh utama yaitu Dewatacengkar.
4. Game ini mempunyai 3 level.
5. File game relatif kecil sehingga tidak akan memakan space hardisk terlalu banyak.
6. Game ini dapat dimainkan oleh semua umur dan juga bermanfaat sebagai media hiburan.

5.2. Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan game, agar efektif dalam pembuatan sebaiknya dikerjakan dalam kelompok atau tim sehingga dapat berbagi tugas. Pemberian tugas juga harus disesuaikan dengan kemampuan sehingga pengerjaannya dapat selesai lebih cepat dan hasilnya akan lebih baik.
2. Game akan lebih bagus jika ditambahkan lagi beberapa level.
3. Untuk saat ini game Battle of Java hanya bisa dimainkan di komputer dan notebook saja. Harapannya game ini dapat dikembangkan sehingga dapat dimainkan di mobile phone.
4. Semoga game ini dapat bermanfaat bagi yang menggunakan.

