

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan analisa dan penjelasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya dari awal sampai akhir pada Perancangan Game Pipa Berliku Berbasis Adobe Flash, penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah berhasil dibuat game Pipa Berliku berbasis adobe Flash dengan genre puzzle, yang dapat dimainkan oleh semua kalangan, dalam pembuatan game ini dilakukan beberapa langkah, caranya yaitu merancang konsep game, membuat grafis, tampilan, dan aset lainnya yang berfungsi sebagai bahan dalam pembuatan game ini, dan didukung oleh software adobe audition sebagai perlengkapan dalam merekam suara. Maka terciptalah aplikasi *game* Pipa Berliku.
2. Game ini sifatnya *single player*, tugas pemain adalah memecahkan hambatan-hambatan yang bersifat puzzle.
3. Game ini terdiri dari 3 level.
4. Dalam *game* juga terdapat animasi dan suara untuk mendampingi pemain dalam memainkan *game* ini.

#### **5.2 Saran**

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, disadari sepenuhnya skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat diperlukan. *Game* ini masih memiliki potensi pengembangan lebih lanjut. Berikut adalah kumpulan saran untuk pengembangan *game* ini. Menambah beberapa level lagi agar lebih menarik.

1. Untuk pengembangan selanjutnya dibutuhkan imajinasi dan kreatifitas yang lebih tinggi lagi dan pemahaman tentang pemrograman.
2. Untuk *game* ini agar lebih menantang dan semakin menarik lebih efektif dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas. Tugas dapat dibagikan sesuai kemampuan tim.
3. Agar tidak terkesan monoton tambahkan beberapa karakter hambatan dan tampilan yang acak.
4. Semoga *game* ini dapat bermanfaat bagi orang yang membutuhkan.

