

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan game Petualangan Rudy di Dunia Fitnes ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pembuatan game Petualangan Rudy di Dunia Fitnes yaitu dengan merancang aplikasi game berupa petualangan yang telah disusun oleh penulis, merancang tampilan aplikasi dengan menggunakan software *adobe flash CS5*, kemudian dilanjutkan dengan memasukkan gambar.
2. Berdasarkan prosentasi dari kuisioner, kelebihan dari game Petualangan Rudy di Dunia Fitnes yaitu mudah dalam penggunaan, dalam hal kegunaan dapat membantu bagi pemula yang belum tau apa itu olahraga fitness dan dapat mengetahui beberapa tips-tips olahraga yang sudah tersedia.
3. Aplikasi ini dapat membantu dalam mengetahui apa yang menjadi musuh dalam berolahraga fitness serta apa saja yang menjadi asupan gizi seorang pefitnes dan sebagai hiburan diwaktu senggang.
4. Dalam proses manajemen grafis pembuatan game flash, dapat dilakukan dengan mengatur asset-asset game dalam layer di Photoshop terlebih dahulu sebelum dimasukkan ke Flash.

5. Kendala dalam proses pembuatan game antara lain pembuatan kode program untuk game. namun hal itu bisa diatasi dengan banyak mencari referensi dari internet dan buku.

5.2 Saran

Untuk mengembangkan aplikasi game Petualangan Rudy di Dunia Fitnes ini saran yang diberikan adalah:

1. Game Petualangan Rudy di Dunia Fitnes terdiri dari 5 level, namun masih bisa dikembangkan menjadi lebih dari 5 level.
2. Game Petualangan Rudy di Dunia Fitnes hanya bisa dimainkan oleh satu user, masih bisa dikembangkan lebih dari satu user.
3. Game Petualangan Rudy di Dunia Fitnes masih berbasis desktop, jadi masih bisa dikembangkan lagi menjadi game online.
4. Memperbanyak karakter baik yang bisa digunakan oleh pemain maupun karakter musuh, sehingga permainan tidak membosankan karena pilihan karakter lebih banyak dan bervariasi.
5. Memberikan fitur penyimpanan progress game sehingga jika sudah sampai di level yang tinggi dan aplikasi ditutup, pemain tidak perlu memainkan game dari awal saat memainkannya kembali.