

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan untuk mengakhiri pembahasan dari *Game* "Pecah Air Berhadiah" ini, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. *Game Pecah Air Berhadiah* dirancang dan dibangun menggunakan Adobe Flash CS3. Mulai dari *design*, menyiapkan aset-aset *game*, sampai *game* ini selesai dan di-publish.
2. *Game Pecah Air Berhadiah* terdapat 3 level yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, sehingga lebih menantang bagi para pemain.
3. *Game Pecah Air Berhadiah* diadopsi dari permainan tradisional Pecah Air, sehingga pemain dapat mengenal dan memahami permainan tradisional ini.
4. *Game Pecah Air Berhadiah* ini menggunakan tampilan yang sangat sederhana sehingga kemungkinan untuk pemakai mengalami kesulitan dalam memainkan *game* Pecah Air Berhadiah ini sangat kecil.
5. Dengan *game* ini masyarakat menjadi tahu dan bisa melestarikan permainan tradisional Pecah Air.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi serta keterampilan sumber daya yang kreatif. Untuk itu penulis memberikan saran dengan harapan bisa dipertimbangkan, yaitu:

1. *Game Pecah Air Berhadiah* terdiri dari 3 level. Namun dapat dikembangkan menjadi lebih dari 4 level. Bisa mengangkat tema permainan tradisional lain yang juga terancam terpinggirkan.
2. *Game Pecah Air Berhadiah* belum dapat dimainkan lebih dari 1 pemain. Dan dapat dikembangkan lagi agar dapat dimainkan oleh lebih dari 1 pemain (*Multiplayer*).
3. *Game Pecah Air Berhadiah* juga masih berbasis *desktop*. Jadi bisa dikembangkan nantinya menjadi *game online* bahkan dalam versi *mobile/ android*.