

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan untuk mengakhiri pembahasan dari *Game* “Sang Pengembara Nusantara” ini, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. *Game Sang Pengembara Nusantara* dirancang dan dibangun menggunakan Adobe Flash CS5. Mulai dari *design*, menyiapkan aset-aset *game*, sampai *game* ini selesai dan di-*publish*.
2. *Game Sang Pengembara Nusantara* terdapat 5 level yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, sehingga lebih menantang bagi para pemain.
3. *Game Sang Pengembara Nusantara* memiliki pertanyaan seputar Indonesia, sehingga pemain dapat bermain sekaligus belajar.
4. *Game Sang Pengembara Nusantara* ini menggunakan tampilan yang sangat sederhana sehingga kemungkinan untuk pemakai mengalami kesulitan dalam memainkan *Game Sang Pengembara Nusantara* ini sangat kecil.
5. Dengan *game* ini masyarakat menjadi tahu dan dapat belajar sendiri mengenai informasi daerah di Indonesia.

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 Sang Pengembara Nusantara* terdiri dari 5 level. Namun dapat dikembangkan menjadi lebih dari 5 level. Bisa mengangkat tema wilayah-wilayah kecil disetiap levelnya. Karena pada dasarnya game ini baru mengangkat 5 pulau besar dan wilayah kecil disekitarnya. Yaitu Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Papua.
2. *Game Sang Pengembara Nusantara* belum dapat dimainkan lebih dari 1 pemain. Dan dapat dikembangkan lagi agar dapat dimainkan oleh lebih dari 1 pemain (*Multiplayer*).
3. *Game Sang Pengembara Nusantara* masih berbasis *desktop*. Jadi bisa dikembangkan nantinya menjadi *game online* bahkan dalam versi *mobile/ android*.
4. Harapan penulis, semoga *Game Sang Pengembara Nusantara* ini dapat berguna dan dimanfaatkan sebaik-baiknya.