

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi, dapat diambil kesimpulan pokok *game* “Berburu Ikan” untuk usia dini menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai berikut :

1. Untuk tahap-tahap pembuatan *game* dimulai dari menentukan genre *game* yang dibuat kemudian merancang konsep dari *game* tersebut. Setelah itu mulai dengan pengumpulan materi-materi yang dibutuhkan dalam pembuatan *game* tersebut.
2. Perancangan dan pembuatan aplikasi *game* ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS3, Flash adalah suatu program aplikasi untuk membuat animasi yang sangat handal dan kelengkapan *tools* yang dimiliki menjadikan program pengolahan animasi ini dipilih.
3. Banyak *game* dibangun menggunakan Flash, karena *game* Flash adalah kemampuan untuk menggabungkan antara kemampuan animasi Flash dengan kemampuan logika *ActionScript*.
4. Aplikasi *game* ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana dan menarik. Sehingga pemakai tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *game* Berburu Ikan.

5. Pengolahan gambar menjadi animasi/membuat animasi, membuat text, mengimport file suara, semua diolah dengan Adobe Flash CS4 sebagai software final. File yang dihasilkan : .fla, .swf, .exe

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi *game* diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Untuk itu saran yang diberikan yaitu :

1. *Game* Berburu Ikan ini hanya dapat dimainkan secara *single Player*.
2. Untuk kedepan, harapkan *game* ini dapat dimainkan secara *multiplayer* dalam satu komputer maupun secara *online* serta model permainannya akan terus update agar pemain tidak bosan dengan tampilan yang begitu saja.
3. Diharapkan *game* ini dapat digembangkan dalam bentuk 3D (Tiga Dimensi).