

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan rangka mengakhiri pembahasan game “Tuyul Kolor Ijo” ini, maka dapat diambil suatu kesimpulan yaitu :

Untuk merancang game “Tuyul Kolor Ijo” ini dilakukan beberapa langkah yaitu Analisis dengan metode SWOT, membuat latar belakang cerita, merincikan game, membuat flowchart system permainan, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS 3.

Game “Tuyul Kolor Ijo” ini dapat dimainkan oleh usia di bawah 13 tahun dengan syarat sudah dapat membaca dan mengoperasikan minimal mouse dan keyboard.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia diperlukan efek animasi yang baik, saran yang dapat diberikan adalah :

Untuk sekarang game “Tuyul Kolor Ijo” ini hanya dapat dipergunakan pada satu komputer atau notebook saja (belum dapat dijalankan melalui jaringan),harapanya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.

Untuk pengembang game selanjutnya diharapkan untuk menambahkan level selanjutnya dengan kesulitan yang berbeda.