

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan seluruh bab serta proses terakhir “Perancangan dan Pembuatan *Game The Bow Master* menggunakan *Adobe Flash*” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan *game* ini, menggunakan gambar karakter berupa gambar pemanah, *target* sasaran bergambar satwa seperti babi hutan, tupai, kelinci, orang utan, dan jalak bali, dengan konsep untuk edukasi bagi masyarakat tentang membedakan satwa liar yang dapat diburu dan yang di lindungi oleh Negara, sehingga menghadirkan kesan yang berbeda dari game panah yang telah ada. Penggunaan warna yang tidak mencolok disertai gambar latar belakang yang berbeda tiap levelnya.
2. Pemain dituntut untuk menyelesaikan misi dengan cara memanah secara tepat pada sasaran satwa yang dapat diburu untuk mendapatkan skor dan menghindari memanah satwa yang dilindungi Negara agar tidak terkena pengurangan nilai. Untuk dapat menyelesaikan *game* ini pemain juga harus memenuhi syarat kenaikan *level* dengan memenuhi skor minimum pada setiap levelnya pada waktu yang berbeda dimasing-masing *level*. Jika tidak maka harus diulangi dari *level* sebelumnya.

3. Letak tombol yang jelas dengan teks pada tombol menggunakan bahasa Indonesia serta penggunaan warna yang menarik dan mudah dimengerti fungsinya oleh pemain, hal tersebut memudahkan pemain dalam mengoperasikan menu-menu yang tersedia.
4. *Game* ini menarik dan mudah dimengerti karena terdapat unsur-unsur grafis, animasi dan suara.
5. Pengolahan gambar menjadi animasi / pembuatan animasi, pengolahan teks, mengimport *file* suara, semua dilakukan menggunakan *Adobe Flash CS3*, sebagai software pengolahan *final* dengan hasil extensi berupa *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 The Bow Master* ini hanya dapat dimainkan oleh *single player*.
2. Perbanyak sumber daya manusia pengolahan aplikasi dan sistem multimedia, agar dapat mengoptimalkan perannya masing – masing.
3. Semoga *game* ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik - baiknya.