

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh dari aplikasi yang telah dibangun dan saran-saran yang akan diberikan untuk membangun aplikasi yang jauh lebih baik.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian tentang penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir aplikasi analisis dan pembuatan game *Mountain Bike* menggunakan adobe flash, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dalam membuat game mountain bike ini penulis mengikuti langkah-langkah diantaranya, yaitu : concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.
2. Banyak game dibangun menggunakan Flash, karena game Flash adalah kemampuan untuk menggabungkan antara kemampuan animasi Flash dengan kemampuan logika *ActionScript*.
3. Aplikasi game ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana, menarik, dan mudah dimengerti bagi user. Sehingga pengguna game (user) tidak mengalami kesulitan dalam memainkan game *Mountain Bike*.
4. Pengolahan gambar menjadi animasi/membuat animasi, membuat text, mengimport file suara, semua diolah dengan Adobe Flash CS3 sebagai software final. File yang dihasilkan : .fla, .swf, .exe.

5. Pembuatan game mountain bike ini menggunakan perangkat lunak Corel Draw sebagai pengolah grafis dan Adobe flash sebagai pengolah animasi dan *script*, sehingga flash harus mengimport gambar dari hasil yang telah diolah pada corel dan kemudian diberi *actionsript*.

## 5.2 Saran

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

1. *Game* mountain bike saat ini hanya dapat dimainkan secara *single Player*. Kedepannya, *game* ini dapat dimainkan secara *multiplayer* dalam satu komputer maupun secara *online*.
2. Dalam *game* mountain bike ini belum ada tingkat kesulitan, seperti jenis rintangan pada setiap level belum terlalu banyak dan masih bisa untuk ditambahkan jenis-jenis rintangan agar *game* ini lebih menarik.
3. Untuk membangun *game* yang baik dan menarik dibutuhkan kerjasama team, sehingga dalam pembuatan *game* menjadi lebih kompleks. Kerjasama team yang baik menghasilkan *game* yang baik pula, karena kita dapat bertukar ide dan pendapat untuk memperoleh kualitas *game* yang bermutu.