

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 Perancangan *game* Kenali Kesenian Indonesia menggunakan Adobe Flash CS3 sebagai berikut :

1. Perancangan dalam aplikasi *game* ini antara lain :
 - a. Konsep (*concept*) : Menentukan tujuan dan deskripsi spesifikasi untuk mengetahui karakteristik *game* yang akan dibuat, audiens, image, audio, animasi, interaktif, waktu dan nilai.
 - b. Perancangan (*design*) : Membuat flowchart, storyboard
 - c. Pengumpulan bahan (*material Collecting*) : Mengumpulkan image dan audio sesuai dengan apa yang diperlukan untuk membuat *game*.
 - d. Pembuatan (*assembly*) : Pembuatan *game* berdasarkan flowchart, storyboard yang berasal dari tahap perancangan.
2. Pembuatan *game* ini menggunakan Adobe Flash CS3 Professional sebagai software utama dan menggunakan ActionScript 2.0 sebagai bahasa pemrograman.
3. Pembuatan *game* ini juga menggunakan Adobe Photoshop CS3 sebagai perangkat lunak pendukung yang berperan dalam pewarnaan gambar dan pembuatan *button*.

4. Adobe Soundbooth CS3 juga salah satu perangkat lunak pendukung yang berperan dalam pembuatan dan editing audio sehingga membuat game lebih menarik.

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. Penambahan animasi pada gambar sehingga tampilan game dapat lebih menarik.
2. Desain pada game ini masih statis dan dapat dikembangkan agar lebih dinamis.
3. Pada game ini hanya sebatas menampilkan nilai, belum terdapat database untuk penyimpanan nilai.
4. Informasi tari dan alat musik pada game ini hanya sebatas gambaran umum saja, dalam hal ini untuk satu Provinsi hanya ada satu tari dan alat musik. Dalam tahap pengembangan dapat ditambahkan lagi agar informasi yang disampaikan lebih lengkap.