

BAB V

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis dapatkan dalam pembuatan game Pemburu Hantu adalah :

1. Sulitnya menentukan animasi hantu yang akan animasikan, misalnya hantu 1 harus bergerak atau beranimasi seperti apa penulis memerlukan ide untuk animasinya.
2. Dalam pembuatan game Pemburu Hantu ternyata penulis harus memisahkan setiap segment animasi. Misalnya untuk event mouse, lalu event waktu, event level 1, Level 2, level 3 dan segment bos juga harus di pisah, sebab efeknya adalah membuat berat kerja computer, disini penulis telah gagal dan error 4x dalam pembuatan, ada animasi yang tidak jalan padahal sudah benar semua, akhirnya penulis mencoba memilah-milah dan menggabungkan jadi satu dan berhasil
3. Penggunaan script AS 2.0 "return();" sebaiknya digunakan jika tidak ada animasi pada frame selanjutnya, sebab script "return();" berbeda dengan "gotoAndPlay();" penulis dapat kesimpulan sebab saat penulis menggunakan script "return();" animasi yang penulis buat jadi kacau, misalnya frame 1-5 animasi 1 dan frame 6-10 animasi 2 lalu di frame 5 d tambahkan script "return();" saat di run terkadang animasi yang berjalan adalah animasi 1 dan 2, seharusnya yang jalan hanya animasi 1 saja. Disinilah penulis akhirnya menggunakan script "gotoAndPlay();" untuk mengulang animasi.

5.2 Saran

Saran penulis adalah saat membuat game shooter atau game flash yang sama dengan penulis buat "Petualangan Memburu Hantu" maka persiapkan flash yang akan digunakan, cek computer yang akan digunakan dalam keadaan baik atau tidak dan pastikan aplikasi untuk pengedit gambar seperti photoshop atau pun aplikasi yang lain, persiapkan juga sound efek yang akan digunakan dapat di import ke dalam library flash yang akan digunakan.

Game "Petualangan memburu Hantu" ini masih memiliki kelemahan yaitu game ini hanya dapat di jalankan pada operasi windows dan membutuhkan perangkat tambahan yaitu aplikasi flash player.

Penulis juga berharap semoga laporan scripsi yang penulis buat dapat menjadi inspirasi yang nilai tambah bagi pembaca.

