

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain, dan implementasi dari aplikasi yang telah dibangun serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk membangun aplikasi yang lebih baik.

5.1 Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan menyelesaikan game Hunter Space Hunter dengan Adobe Flash dan ActionScript 2.0 maka didapat kesimpulan bahwa :

1. Pembuatan game Hunter Space Hunter dengan Adobe Flash dan ActionScript 2.0 berhasil diselesaikan dengan langkah :
 - a. Membuat timeline
 - b. Merancang konsep game
 - c. Membuat Script Template
 - d. Programming
 - e. Game test
 - f. Publishing

2. Manajemen grafis dalam pembuatan game flash dapat dilakukan dengan mengatur asset-asset game dalam layer di Photoshop terlebih dahulu sebelum dimasukkan ke Flash.
3. Pembuatan animasi di game Hunter Space Hunter menggunakan teknik keyframe, motion tween dan script.
4. Kendala dalam pembuatan game Hunter Space Hunter antara lain pembuatan kode program untuk game, namun hal itu bisa diatasi dengan banyak mencari referensi dari internet dan buku.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Dari penulis Pembuatan Game Hunter Space Hunter Dengan ActionScript 2.0, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, antara lain :

1. Memperbanyak karakter baik yang bisa digunakan oleh pemain maupun karakter musuh, sehingga permainan tidak membosankan karena pilihan karakter lebih banyak dan bervariasi.
2. Memberikan level di setiap stage sehingga permainan lebih menantang.
3. Memberikan fitur penyimpanan progress game sehingga jika sudah sampai di level yang tinggi dan aplikasi ditutup, pemain

tidak perlu memainkan game dari awal saat memainkannya kembali.

