

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* Polar Bear : Escape the Ice dengan Adobe Flash dan ActionScript 2.0 maka didapat kesimpulan bahwa:

1. Untuk membangun sebuah *game*, proses analisis tentang apa yang dibuat harus dilakukan dengan matang dan detail. Mulai dari analisis referensi yang diperoleh, analisis tentang karakter yang diangkat, sampai dengan analisis-analisis lainnya. Karena dari tahap analisis ini akan menentukan ke tahap selanjutnya
2. Dalam pembuatan karakter *game* khususnya untuk *game* yang mengangkat karakter hewan, sangat perlu melakukan analisis gerak hewan tersebut. Agar nantinya karakter hewan yang dibuat pada *game* bisa dibuat semirip mungkin dengan hewan aslinya.

3. Dalam pembuatan coding ActionScript, bisa dipisahkan dalam 1 layer khusus. Agar terlihat rapi dan tidak berantakan.
4. Lakukan uji coba secara bertahap setelah *game* selesai dibuat untuk memastikan agar *game* berjalan dengan kesalahan seminimal mungkin, bahkan tanpa kesalahan sedikitpun meskipun sesepele mungkin, seperti salah eja atau yang lain.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Dari penulis Membangun Game Polar Bear : Escape the Ice dengan Action Script 2.0, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, antara lain :

1. Membuat Series baru, dengan background baru, *special item* dan *special power* yang baru.
2. Dapat dimainkan dengan *multiplayer*.
3. Dapat mengembangkan aplikasi ke multi platform dan secara luas ke internet.