

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dari bab - bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai game flash Pemburu Maling, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan game flash Pemburu Maling perlu dilakukan beberapa langkah yaitu merancang konsep permainan, membuat storyboard, membuat flowchart, membuat grafis tampilan dan aset – aset yang dibutuhkan. Hasil rancangan tersebut akan diimplementasikan pada Adobe Flash CS3 dan actionscript 2.0.
2. Pembuatan game flash merupakan penggabungan antara kemampuan animasi dengan kemampuan logika actionscript.
3. Game ini bersifat single player, tugas utama pemain dalam game ini adalah untuk menembak para maling yang bersembunyi dabalik gedung sampai mendapatkan point 100
4. Game ini hanya mempunyai 3 level.
5. File game relatif kecil sehingga tidak akan memakan space hardisk terlalu banyak.
6. Game ini dapat dimainkan oleh semua umur dan juga bermanfaat sebagai media hiburan..

5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan game, agar efektif dalam pengerjaan sebaiknya dikerjakan dalam kelompok atau tim sehingga dapat berbagi tugas. Pemberian tugas juga harus disesuaikan dengan kemampuan sehingga pengerjaannya dapat selesai lebih cepat dan hasilnya akan lebih baik.
2. Game akan lebih bagus jika ditambahkan lagi beberapa level.
3. Untuk saat ini game Pemburu Maling hanya bisa dimainkan di komputer dan notebook saja. Harapannya game ini dapat dikembangkan sehingga dapat dimainkan di mobile phone.
4. Semoga game ini dapat bermanfaat bagi yang menggunakan.