

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari karya ilmiah analisis dan perancangan game Trouble Space menggunakan flash ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Untuk merancang game Trouble space ini dilakukan beberapa langkah yaitu menentukan tema, menentukan genre dan judul, merancang konsep, merancang konsep, dan membuat isi dari game. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS6 dengan tambahan program Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Audition CS6.
2. Game Trouble Space ini dapat dimainkan oleh pemain usia 9 tahun ke atas(9+). Berdasarkan hasil ujicoba dari beberapa user, dapat disimpulkan bahwa game ini menarik untuk dimainkan, dalam hal fungsional game dan pengaksesan game Trouble Space adalah sangat bagus, disain yang sederhana, dan tidak terdapat kesalahan program(error) jika dijalankan.

#### **5.2 Saran**

Berikut adalah saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi game Trouble Space yang sengaja dibuat untk sarana bermain di era globalisasi:

1. Game ini dihapkan dapat lebih bervariasi lagi bentuknya agar user semakin termotivasi memainkannya.

2. Game ini dibuat dengan keterbatasan karakter yang hanya 1 karakter, diharapkan dapat menambah jumlah karakter yang dapat dimainkan sehingga metode permainan menjadi lebih berwarna.
3. Untuk sekarang game Trouble Space ini hanya dapat dimainkan satu orang pemain, belum dapat digunakan untuk melawan pemain lain atau multiplayer. Kedepannya penulis berharap jika ada yang mengembangkan game ini, diharapkan dapat memperbaikinya.
4. Untuk membuat sebuah game yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang baik, sedikit banyaknya pembuat game harus memahami logika pemrograman.

