

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan dalam rangka mengakhiri pembahasan *game* “Petualangan Si Kancil” ini, maka dapat diambil suatu kesimpulan yaitu :

1. Untuk merancang *game* “Petualangan Si Kancil” ini dilakukan beberapa langkah yaitu Analisis dengan metode SWOT, membuat latar belakang cerita, merincikan *game*, membuat flowchart system permainan, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS3.
2. *Game* “Petualangan Si Kancil” ini dapat dimainkan oleh usia di bawah 13 tahun dengan syarat sudah dapat membaca dan mengoperasikan minimal mouse dan keyboard. Berdasarkan hasil uji coba maka dapat *game* ini sangat layak untuk dimainkan. Karena desain yang menarik dan interaksi yang mudah serta tidak ada eror ketika dijalankan.

#### **5.2 Saran**

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia diperlukan efek animasi yang baik, saran yang dapat diberikan adalah :

1. Untuk sekarang *game* “Petualangan Si Kancil” ini hanya dapat dipergunakan pada satu komputer atau notebook saja (belum dapat

dijalankan melalui jaringan), harapanya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.

2. *Game* “Petualangan Si Kancil” baru mengangkat lima cerita saja, untuk ke depannya semoga dapat membuat *game-game* dengan cerita yang lain dan lebih menarik.
3. Belum ada pengaturan suara dan musik serta *pause*.

