

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan dan implementasi *game* "Paissman Sang Penyelamat Bumi", maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Perancangan dan pembuatan aplikasi *game* ini menggunakan *Corel Draw X4*, *Adobe Flash CS3* dan *ActionScript 2.0*.
- b. Dalam pembuatan *game* menggunakan gambar karakter berupa tokoh utama yaitu paissman, batu meteor sebagai tantangan, warna dan *background* yang menarik serta tingkat kesulitan yang berbeda tiap levelnya, menjadikan *game* ini menarik dan dapat menjadi hiburan.
- c. Pemain dituntut untuk berkonsentrasi menyerang batu meteor agar tidak mendekati dan mengenai bumi yang menjadi tugas utama sang pemain sebagai penyelamat bumi dari serangan batu meteor.
- d. Letak tombol yang jelas dengan teks pada tombol menggunakan bahasa Indonesia serta tombol yang berupa simbol menggunakan gambar yang sesuai dan mudah dimengerti fungsinya, hal tersebut memudahkan pemain dalam mengoperasikan menu-menu yang tersedia. Pengolahan gambar menjadi animasi dan membuat teks sangat menarik dan mudah dimengerti karena terdapat unsur-unsur grafis, animasi dan *sound*.
- e. Terdapat 3 level pada *game* dengan tingkat kesulitan yang berbeda ditiap levelnya.

- f. *Game Paissman Sang Penyelamat Bumi* hanya dapat dimainkan secara *single player*.
- g. Pengolahan gambar menjadi animasi / pembuatan animasi, pengolahan teks, mengimport *file* suara, semua dilakukan menggunakan Adobe Flash CS3, sebagai *software* pengolahan final dengan hasil ekstensi berupa *fla*, *swf*, *exe*.

## 5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi *game* diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Untuk itu saran yang diberikan yaitu :

- a. Untuk kedepan, harapannya *game* ini dapat dikembangkan dan dimainkan secara *multiplayer* dalam satu computer maupun secara *online*.
- b. Perbanyak lagi level dengan variasi tantangan yang berbeda pada tiap levelnya.
- c. Dalam segi grafik, *game* dapat dibuat dalam bentuk 3D sehingga *game* lebih menarik.
- d. Karakter Tangan pada saat *game* berjalan dibuat dapat bergerak mengikuti pergerakan penanda sasaran.
- e. Kekalahan pada setiap level belum dapat menyimpan nilai pada halaman skor tertinggi.
- f. Pergerakan meteor dapat bergerak serong sehingga *game* lebih menarik.
- g. Tidak adanya selingan cerita pada setiap kenaikan level.
- h. Semoga *game* ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.