

## **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 X-Dance dengan Adobe Flash CS3 maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembuatan game X-Dance dengan Adobe Flash CS3 berhasil diselesaikan.
2. Game X-Dance memiliki tiga level, dan bisa langsung dipilih oleh pemain.
3. Pembuatan gambar pada game ini dibuat dengan Adobe Flash CS3.
4. Metode pembuatan gerakan karakter dibuat melalui *Frame by frame* suatu metode pembuatan animasi dalam Adobe Flash CS3 yang menggunakan frame pada timeline.

#### **5.2 Saran**

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Dari penulis pembuatan Game X-

Dance ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, adapun sarannya sebagai berikut:

1. Agar lebih menarik lagi pada game ini, bisa ditambahkan *level* tingkat kesulitan, dan memperbanyak pilihan lagu.
2. Dalam pengembangannya dapat dimasukkan sistem simpan nilai, sehingga bisa mengetahui nilai tertinggi dari setiap pemain.
3. Menambahkan animasi gerakan karakter dance dan memperbanyak pilihan lagu.

