

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Untuk merancang game “Gangsters Of School” 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 CS4 Professional* dengan tambahan program *Adobe Photoshop CS4* dan *Adobe Soundbooth CS4*.
2. Game “Gangsters Of School” ini dapat dimainkan oleh pemain usia 12 tahun ke atas(12+). Berdasarkan hasil ujicoba dari beberapa user, dapat disimpulkan bahwa game ini menarik untuk dimainkan, mudah digunakan, 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 “Gangsters Of School” 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 3 karakter, diharapkan dapat menambah jumlah karakter yang dapat dimainkan sehingga metode permainan menjadi lebih berwarna.
3. Untuk sekarang game "Gangsters Of School" 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. Game ini tidak memiliki level(tingkat kesulitan), untuk itu diharapkan pegembangan game yang memiliki level yang bervariasi.
5. Untuk membuat sebuah game yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang baik, sedikit banyaknya pembuat game harus memahami logika pemrograman.