

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan seluruh bab serta proses terakhir "Perancangan Game Shoot Enemy Planes Menggunakan Adobe Flash" maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan *game* ini, menggunakan gambar karakter berupa pesawat tokoh utama dan beberapa pesawat musuh dengan bentuk yang menarik dan warna yang tidak mencolok disertai gambar latar belakang yang berbeda tiap levelnya, menjadikan *game* ini menarik, menghibur dan tidak menjenuhkan.
2. Pemain dituntut untuk berkonsentrasi menyerang musuh serta menghindari serangan tembakan dari musuh disaat bersamaan karena karakter pesawat musuh ada banyak, yang muncul bergantian, dan bentuk yang berbeda serta bos besar berupa pesawat yang harus ditembak beberapa kali untuk mengalahkannya.
3. 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 / membuat animasi, membuat text, ini menarik dan mudah dimengerti karena terdapat unsur-unsur grafis, animasi dan *sound*.

4. Pengolahan gambar menjadi animasi / pembuatan animasi, pengolahan teks, mengimport *file* suara, semua dilakukan menggunakan Adobe Flash CS3, sebagai *software* pengolahan final dengan hasil extensi berupa fla, swf, exc.

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 :

1. *Game* Shoot Enemy Planes ini hanya dapat dimainkan secara *single Player*.
2. Untuk kedepan, harapanya *game* ini dapat dikembangkan dan dimainkan secara *multiplayer* dalam satu komputer maupun secara *online*.
3. Perbanyak sumber daya manusia pengolahan aplikasi dan sistem multimedia, agar dapat mengoptimalkan perannya masing – masing.
4. Semoga *game* ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik – baiknya.