

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan dalam rangka mengakhiri pembahasan game "*Anterra Commander*" ini, maka dapat diambil suatu kesimpulan yaitu :

1. Untuk merancang game "*Anterra Commander*" ini dilakukan beberapa langkah yaitu Analisis dengan metode SWOT, membuat latar belakang cerita, merincikan game, membuat flowchart sistem permainan, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS3.
2. Game "*Anterra Commander*" ini dapat dimainkan oleh usia di bawah 13 tahun dengan syarat sudah dapat membaca dan mengoperasikan minimal mouse dan keyboard..

### 5.2 Saran

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

1. Untuk sekarang game "*Anterra Commander*" ini hanya dapat dipergunakan pada satu komputer atau notebook saja (belum dapat dijalankan melalui jaringan), untuk peneliti selanjutnya di harapkan agar aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat di

jalankan multiplayer dan dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.

2. *Game* "Anterra Commander" baru di buat sebanyak 3 level, untuk peneliti selanjutnya semoga dapat membuat lebih banyak level dengan kesulitan yang berbeda.
3. Di harapkan untuk peneliti selanjutnya bisa merubah *backsound* dan *sound effect* agar lebih menarik.

