

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan rangka mengakhiri pembahasan game “Penguins Struggle” ini, maka dapat diambil suatu kesimpulan yaitu :

1. Untuk merancang game “Penguins Struggle” ini dilakukan beberapa langkah yaitu Analisis dengan metode SWOT, membuat latar belakang cerita, merincikan game, membuat flowchart system permainan, dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS.3.
2. Game “Penguins Struggle” ini dapat dimainkan oleh usia lebih dari 13 tahun. Berdasarkan hasil quisioner dari beberapa user, dapat disimpulkan bahwa game ini mudah digunakan, design yang dibuat cukup menarik dan tidak terdapat error jika dijalankan.

5.2 Saran

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

1. Untuk membuat game yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam team sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain grafisnya, ada yang bertugas sebagai programernya dan pembagian tugas lainnya, sehingga game dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
2. Game "Penguins Struggle" ini dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware yang disarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik.
3. Untuk sekarang game "Penguins Struggle ini hanya dapat dipergunakan pada satu komputer atau notebook saja (belum dapat dijalankan melalui jaringan), harapanya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet.
4. Untuk membuat sebuah game yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang baik, sedikit banyaknya pembuat game harus memahami logika pemrograman.