

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan rangka mengakhiri pembahasan “ Analisis Perancangan dan Pembuatan Game Poheng Adventure menggunakan Adobe Flash” ini, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu

1. Untuk memahami pembuatan game menggunakan Adobe Flash CS3 dan membangun aplikasi multimedia tentang perancangan game “*POHENG*”. Dilakukan beberapa langkah yaitu latar belakang cerita, rincian game, aturan permainan, input device dan perancangan antarmuka.
2. Game “*POHENG*” dapat di gunakan sebagai media pembelajaran kepada anak-anak untuk belajar membaca. Sedangkan untuk kalangan umum bisa sebagai sarana hiburan.

5.2 Saran

Untuk lebih memahami tentang sebuah aplikasi multimedia diperlukan pemahaman program aplikasi serta efek animasi yang baik. Untuk itu saran yang diberikan , yaitu :

1. Game *Poheng Adventure* ini hanya dapat dimainkan secara single player. Untuk ke depannya harapan game ini dapat dimainkan multiplayer dalam satu computer maupun secara online.