

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya, dan rangka mengakhiri pembahasan “Pembuatan Game Chasper Menyelamatkan Putri Devath di Pagoda” ini, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu

1. Untuk memahami pembuatan game menggunakan Macromedia Director MX 2004 dan membangun aplikasi multimedia tentang perancangan game “*Chasper Menyelamatkan Putri Devath di Pagoda*”. Dilakukan beberapa langkah yaitu latar belakang cerita, rincian game, aturan permainan, input device dan perancangan antarmuka.
2. Game “*Chasper Menyelamatkan Putri Devath di Pagoda*” dapat di gunakan sebagai media pembelajaran kepada anak-anak untuk belajar saling membantu sesama. 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 *Chasper Menyelamatkan Putri Devath di Pagoda* ini hanya dapat dimainkan secara single player. Untuk ke depannya harapan game ini dapat dimainkan multiplayer dalam satu computer maupun secara online.