

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan bab sampai proses perancangan terakhir Pembuatan *Game* “Battle Kelereng” menggunakan Adobe Flash CS 6 maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perancangan dan pembuatan aplikasi *Game* ini
 - a. Analisis, penulis menganalisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional, analisis kelayakan teknologi, hukum, dan operasional.
 - b. Dibangun menggunakan Adobe Flash CS6, Flash adalah suatu program aplikasi untuk membuat Animasi yang sangat handal dan kelengkapan *tools* yang dimiliki menjadikan program pengolahan Animasi ini di pilih.
 - c. *Game* yang digunakan merupakan bergenre *Action Adventure*, dimana pemain hanya cukup menghancurkan robot musuh selama permainan berlangsung.
 - d. Menentukan *gameplay*, *gameplay* adalah sistem jalannya *game* tersebut, mulai dari menu, area permainan, cara bermain dan sistem lainnya harus ditentukan. Semua sistem yang digunakan dalam *game* disebut dengan *gameplay*.
 - e. Pemilihan suara, pemilihan suara yang digunakan harus seirama dengan bagiannya.

2. Banyak *game* dibangun dengan menggunakan Flash, karena *game* Flash adalah kemampuan untuk menggabungkan antara Animasi Flash dengan logika *ActionScript*.
3. Aplikasi *game* ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana dan menarik. Sehingga pemain mudah untuk memainkan aplikasi *game* ini.
4. Untuk membuat *game* ini dilakukan beberapa langkah-langkah yaitu:
 - a. Mempersiapkan aset-aset, seperti gambar objek, gambar *background*, tombol-tombol yang diperlukan, serta suara yang akan digunakan.
 - b. Membuat script-script pada tombol, scene serta layer agar *game* dapat dimainkan.
 - c. Membuat dokumen Flash, masukkan semua aset kedalam dokumen Flash.
 - d. Membuat file.exe agar *game* dapat dimainkan.

5.2 Saran

Dalam pembuatan aplikasi *game* akan selalu ada kekurangan yang perlu diperbaiki agar *game* yang dibuat dapat terus dilakukan perbaikan dan pengembangan, saran dari pembuatan *Game Battle Kelereng* ini agar bisa lebih baik dalam pengembangannya adalah:

1. Aplikasi *Game Battle Kelereng* ini hanya dapat dimainkan pada komputer atau notebook saja, penulis mengharapkan *game* ini dapat

dikembangkan kedalam versi *mobile* atau dapat dijalankan melalui sebuah perangkat handphone yang mendukung.

2. Pada setiap *level* permainan dikembangkan menjadi lebih variatif seperti menambahkan tingkat kesulitan, tampilan *background* yang berbeda-beda dan rintangan di setiap levelnya.
3. Untuk membuat *game* yang baik dan efektif sebaiknya dikerjakan dalam team sehingga dapat berbagi tugas, tugas dibagikan berdasarkan kemampuan sehingga pembuatan *game* dapat selesai tepat waktu.

