

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil Analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal hingga akhir pada Perancangan Game Hangman “Secure Your Friend”, penyusun dapat menarik kesimpulan yaitu game Hangman “Secure Your Friend” dapat dirancang dan dibangun menggunakan aplikasi Adobe Flash Player CS6 serta di game ini dapat membantu pengenalan kosa kata dalam bahasa inggris dan ketepatan dalam mengambil keputusan, anak-anak bahkan orang dewasa dapat bermain dan belajar bahasa inggris dalam bentuk *puzzle*. Maka diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya *game quiz* Hangman “Secure Your Friend” ini maka diharapkan dapat meningkatkan proses belajar mengajar pelajaran bahasa inggris.
2. *Game* bertema *Quiz* ini, yang bermanfaat untuk mengasah daya konsentrasi atau kecekatan pemain, bermanfaat mengasah pengambilan keputusan yang baik dan benar, serta menarik dan nyaman untuk dimainkan.
3. *Game Quiz* Hangman “ Secure Your Friend” ini terdapat 5 level dalam permainannya.
4. Misi dari *game* Hangman “Secure Your Friend” ini adalah menebak semua kosakata rahasia.
5. Terdapat empat *menu* dalam *game* Hangman “Secure Your Friend” yaitu *New Game, Load Game, Setting* dan *Quit*.

6. Penulis membuat *game* Hangman “Secure Your Friend” untuk computer *desktop*, agar pengguna lebih mudah memainkan *game quiz* tersebut.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk *game* yang baik dan efektif sebaiknya dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas. Tugas dibagikan berdasarkan kemampuan sehingga pembuatan *game* dapat selesai tepat waktu.
2. Memperbaiki desain grafis dari *game*.
3. Memperbaiki rancang bangun karakter dan elemen-elemen didalam *game* yang berkaitan dengan desain grafis.
4. Dalam pengembangan *game* Hangman “Secure Your Friend” hanya dapat dimainkan single player, harapan kedepannya semoga aplikasi ini dapat dikembangkan secara luas tidak hanya pada *desktop*.