

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam rangka mengakhiri pembahasan mengenai *game* “*Adventure of Phantom Knight*” ini, maka dapat diambil suatu kesimpulan yaitu :

- 1) Untuk merancang *game* ini dilakukan beberapa langkah yaitu merancang konsep permainan, membuat *flowchart* sistem permainan, membuat *storyboard* dan membuat perancangan antar muka. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam *Adobe Flash CS3*.
- 2) *Game* ini di tujukan untuk usia 13 tahun ke atas.
- 3) *File game* yang kecil yaitu berukuran 11.7 MB sehingga tidak memakan *space* hardisk yang besar.
- 4) *Game* ini memiliki *level* yang masih terbatas dengan tingkat kesulitan yang lumayan.
- 5) Dari hasil pengujian, *game* ini memiliki kelemahan yaitu kadang kadang masih terdapat *error* pada musuh yang dapat melukai karakter utama.

## 5.2 Saran

Berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan, antara lain :

- 1) *Game* ini akan lebih bagus jika ditambahkan beberapa *level* lagi.
- 2) Pengembangan grafik dan penambahan animasi dalam *game* agar tidak terlihat monoton.
- 3) Untuk pembuatan sebuah *game* yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang tinggi, dan juga harus memahami logika pemrograman.

