

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan mengenai pembuatan Game Space Adventure menggunakan Actionscript 3.0 sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan desain game ada beberapa tahapan yaitu Menentukan Ide Game, Design Treatment, Game assets development phase, Programming phase dan Testing phase.
2. Game ini dapat menjalankan beberapa proses yaitu menampilkan menu utama, menampilkan pilihan pesawat, menampilkan menu aturan bermain, menampilkan skor, game memiliki musik latar, game memiliki tombol arah, laser dan tombol exit untuk keluar dari permainan.
3. Dalam pembuatan Game Space Adventure terdapat unsur-unsur informasi, permainan, animasi dan latar musik yang seru.
4. Pembuatan game ini menggunakan Adobe Flash CS5 mempermudah dalam penyusunan gambar dan pembuatan kode program karena kode ditulis disetiap frame.
5. Pengembangan game ini berbasis sistem operasi Android yang sudah banyak digunakan dalam smartphone, memiliki menu utama yaitu: memilih pesawat, aturan bermain dan tombol exit.

6. Cara memainkan game dibuat sederhana agar pengguna dapat dengan mudah memainkan Game Space Adventure.

5.2 Saran

Dalam pembuatan Game Space Adventure masih ada banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis memiliki saran-saran untuk pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut, agar game bisa berfungsi lebih optimal:

1. Interface yang dibuat pada game ini masih sederhana, bisa ditambahkan animasi.
2. Akan lebih baik lagi jika game ini tidak hanya bersifat single player agar dapat dimainkan bersama-sama.
3. Penambahan fitur untuk mengubah musik latar sehingga musik lebih bervariasi.
4. Penambahan fitur untuk mengubah efek partikel sehingga background latar stage game terlihat lebih menarik.
5. Aplikasi dapat dikembangkan dengan membuat tampilan secara menyeluruh menjadi lebih menarik dengan 3D.
6. Dapat digunakan atau dijalankan disemua platform smartphone lainnya seperti IOS, blackberry dan lainnya.