

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian, penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi-materi pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan mengenai *game* Recka The Ninja Hero, sebagai berikut :

1. Untuk merancang dan membangun *game* "Recka The Ninja Hero" diperlukan beberapa langkah yang dimulai dari analisis, perancangan, pembuatan *game*, pengujian *game*, dan implementasi.
2. Manajemen grafis dalam pembuatan *game* "Recka The Ninja Hero" dapat dilakukan dengan mengatur aset-aset *game* dalam *layer* di *Photoshop* dan *Adobe Illustration* terlebih dahulu sebelum dimasukkan ke *Director*.
3. Kendala dalam pembuatan *game* "Recka The Ninja Hero" pembuatan kode program dan desain grafis. Namun hal itu bisa diatasi dengan banyak mencari referensi dari internet, buku dan bertanya keteman.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Dari penulisan Pembuatan *game* "Recka The Ninja Hero" dengan *Action Script 2.0*, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, antara lain :

1. Untuk membuat *game* yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam *team* sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk

mendesain grafisnya, ada yang bertugas sebagai programernya dan pembagian tugas lainnya, sehingga *game* dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.

2. *Game* "Recka The Ninja Hero" berbasis *desktop*. Jadi bisa dikembangkan nantinya menjadi *game Mobile*.

