

BAB.V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembuatan game ini juga setelah dijelaskan dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya yang telah dilakukan guna penyusunan skripsi berjudul "perancangan game Engklek berbasis adobe flash" maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan game "Engklek" dengan Adobe Flash CS3 berhasil diselesaikan.
2. Dalam pembuatan game flash Engklek perlu dilakukan beberapa langkah yaitu merancang konsep permainan, membuat storyboard, membuat flowchart, membuat grafis tampilan dan aset - aset yang dibutuhkan. Hasil rancangan tersebut akan diimplementasikan pada adobe flash dan actionscript.
3. Pembuatan game flash merupakan penggabungan antara kemampuan animasi dengan kemampuan logika actionscript.
4. Game ini hanya mempunyai 4 level.
5. File game relatif kecil sehingga tidak akan memakan space hardisk terlalu banyak.
6. Game ini dapat dimainkan oleh semua umur dan juga bermanfaat sebagai media hiburan.

5.2 Saran

Dari pembuatan *game* "Engklek" ini ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk peneliti dalam penelitian berikutnya, Adapun sarannya sebagai berikut :

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. Grafis di *game* ini masih kaku atau kurang terlihat nyata, kedepannya diharapkan agar bisa memperbaiki grafisnya agar lebih terlihat seperti nyata.
3. *Game* ini juga masih menggunakan grafis 2D untuk kedepannya diharapkan agar biasa menggunakan grafis 3D agar tampilan saat bermain *game* lebih menarik lagi.
4. Untuk membuat sebuah *game* yang baik diperlukan kemampuan berimajinasi dan kreatifitas yang baik, sedikit banyaknya pembuat *game* harus memahami logika pemrograman.