

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian, penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi-materi pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan mengenai *game* Space War, sebagai berikut :

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

#### 3.1 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Dari penulisan Pembuatan *game* "Space War" 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* "Space War" berbasis *desktop*. Jadi bisa dikembangkan nantinya menjadi *game Mobile*.

