

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat berdasarkan uraian pembahasan dari bab- bab sebelumnya, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan *game flash* “Petualangan Si Rama” 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 CS3* dan *actionscript 2.0*.
2. *Game flash* ini mampu menggabungkan antara kemampuan animasi dengan kemampuan logika *actionscript*.
3. *Game* ini bersifat *single player*, tugas utama pemain dalam *game* ini adalah menghindari atau menembak musuh dan mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya agar bisa lanjut dilevel berikutnya.
4. *Game* ini hanya memiliki tingkatan *level* yang terbatas.
5. *File game* mempunyai ukuran yang kecil sehingga tidak memakan *space hardisk*.
6. *Game* ini dapat dimainkan oleh semua umur dan juga bermanfaat sebagai media hiburan.
7. *Game* ini memiliki tampilan yang sederhana dan menarik. Sehingga pengguna tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakannya.

5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Untuk membuat *game* yang baik dan efektif sebaiknya dikerjakan dalam *team* sehingga dapat berbagi tugas. Tugas dibagikan berdasarkan kemampuan sehingga pembuatan *game* dapat selesai tepat waktu.
2. *Game* akan lebih bagus apabila ditambahkan beberapa *level*.
3. Untuk sekarang *game flash* Petualangan Si Rama hanya bisa dimainkan pada komputer dan notebook saja. Harapannya *game* ini dapat dikembangkan sehingga dapat digunakan di *mobile phone*.
4. Untuk pembuatan *game* yang lebih baik diperlukan imajinasi dan kreatifitas yang lebih tinggi serta pemahaman terhadap logika pemrograman.
5. Semoga *game* ini dapat bermanfaat bagi yang menggunakan.