

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan pembuatan permainan Locked Tetris, dapat diambil beberapa kesimpulan yang akan dijabarkan sebagai berikut:

- 1 Locked Tetris menerapkan konsep pembentukkan pola tertutup dalam permainannya agar memberikan kesan baru dalam sebuah permainan tetris yang biasanya bertujuan untuk membuat susunan balok yang rapi.
- 2 Dengan adanya konsep baru dalam sebuah permainan tetris dapat membuat masyarakat ingin mencoba bermain kembali permainan tetris yang sudah lama tidak dimainkan.
- 3 Pada permainan yang dibuat, semakin tinggi level maka semakin tinggi pula tingkat kesulitan permainan. Perubahan tingkat kesulitan permainan tersebut akan menjaga agar pemain selalu bersemangat dalam bermain.
- 4 Penggunaan Adobe Flash CS3 untuk membuat game memiliki kelebihan khusus, yaitu grafik yang dibuat berbasiskan vector, sehingga meskipun terjadi pembesaran atau pengecilan layar kualitas grafik dapat tetap terjaga. Disisi lain, aplikasi game yang dibuat dapat digabung menjadi satu file saja, sehingga mudah untuk didistribusikan.
- 5 Game yang dibuat berdasarkan konsep Object Oriented menghasilkan sebuah game dengan struktur yang baik.

6.2 Saran

Dalam sub bab akan dikemukakan tentang saran-saran untuk pengembangan permainan Locked Tetris selanjutnya. Berikut ini adalah saran-sarannya:

1. Dalam permainan dua pemain, sebaiknya setiap pemain dapat memilih karakter yang nantinya akan digunakan. Pemilihan karakter ini bertujuan agar setiap pemain memiliki *skill* yang berbeda.
2. Untuk permainan dua pemain, diharapkan dapat dimainkan secara jaringan.
3. Animasi dan gambar dapat dikembangkan menjadi lebih menarik lagi.