

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan pembuatan permainan "*LIVE IN'THE SURVIVOR*" dan melakukan pengujian maka dapat disimpulkan :

1. Pembuatan aplikasi permainan "*LIVE IN'THE SURVIVOR*" merupakan sebuah aplikasi permainan yang dibuat dengan mengimplementasikan sebuah pola sistem tilling dan mapping dengan sudut pandang isometris dengan menggunakan *Flash*.
2. Secara umum disimpulkan bahwa sebuah pengembangan permainan, pembuatan grafik memakan waktu yang sangat lama untuk menghasilkan gambar dan gerakan yang berkualitas.
3. Pengembangan permainan pun lebih mudah untuk dilakukan karena penggunaan *object oriented* yang membantu dalam pembuatan permainan *Live In*.

#### 6.2 Saran

Saran-saran untuk pengembangan game "*LIVE IN'THE SURVIVOR*" ini untuk dimasa yang akan datang adalah dapat dengan menggunakan animasi 3D sehingga membuat permainan ini terlihat lebih nyata dan membuat pergerakan dari animasi terlihat lebih halus dan menghasilkan permainan yang lebih baik.