

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang didapatkan dalam proses pembuatan game yang berjudul “Tebak Gambar Pahlawan” atau *Hero Quiz!* Yaitu :

1. Perancangan atau pembuatan game ini dimulai dari pengumpulan data, pembuatan aset, penyusunan aset, penempatan sound efek dan musik, pembuatan *script* pada game dan menghasilkan suatu game yang bernama *HERO QUIZ!*
2. Pembuatan aset atau desain dibuat menggunakan software Adobe Photoshop CC, untuk perancangan aset menggunakan Construct 2 sekaligus dengan pembuatan *script* maupun penempatan sound efek dan musik. Untuk aset sound efek dan musik penulis lebih banyak *download* melalui situs yang menyediakan secara gratis.
3. Pengembangan game “Tebak Gambar Pahlawan” telah menghasilkan game *HERO QUIZ!* dan bergenre edukasi dan *quiz*.
4. Dari hasil pengujian pengembangan game yang sudah dibuat game *Hero Quiz!*, bahwa fungsi, kontrol, sound efek maupun musik pada game berjalan dengan benar.

Game yang dapat menjadi sarana bermain dan belajar ini berisi informasi atau pengetahuan tentang siapa saja pahlawan kemerdekaan Indonesia yang telah berjuang dalam melawan penjajah.

5.2 Saran

Pengembangan game ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan baik yang disengaja maupun tidak yang disengaja. Untuk itu penulis berharap kedepannya penelitian ini dapat lebih dikembangkan lagi baik dari segi produknya maupun segi metode. Adapun saran yang akan penulis berikan sebagai berikut :

1. Diharapkan kedepanya *user interface* dari game ini lebih bervariasi seperti penambahan karakter animasi tokoh pahlawan.
2. Penambahan cerita disetiap kisah tokoh pahlawan agar lebih menambah wawasan bagi *user*.
3. Mengembangkan game pada *platform* lain sehingga game dapat dimainkan diberbagai *platform*.