

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan "Pembuatan Game Edukasi Ragam Budaya Nusantara Sebagai Media Pengenalan Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Nusantara" maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Untuk Pembuatan Game Edukasi Ragam Budaya Nusantara Sebagai Media Pengenalan Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Nusantara dilakukan dengan beberapa langkah yaitu mengidentifikasi masalah, merancang konsep, merancang naskah, isi dan grafik. Hasil rancangan tersebut diimplementasikan ke dalam Adobe Flash CS3.
2. Untuk Pembuatan Game Edukasi Ragam Budaya Nusantara Sebagai Media Pengenalan Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Nusantara menggunakan adobe flash dapat digunakan sebagai media hiburan game yang sekaligus memberikan wawasan kebudayaan tentang pakaian dan rumah adat yang ada di nusantara.

#### **5.2 Saran**

Game Edukasi Ragam Budaya Nusantara Sebagai Media Pengenalan Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Nusantara ini masih terdapat banyak kekurangan, seperti desain, animasi dan isi materi yang masih kurang lengkap, untuk itu

diharapkan nantinya dapat diberikan tambahan fitur-fitur, animasi, maupun isi yang yang lebih baik dan lengkap.

1. Pengembangan teknologi pengetahuan akan terus berlanjut, untuk itu perlu adanya meng-update data yang berada di dalam game ini
2. Aplikasi game dirancang dengan konsep yang sederhana, tetapi jika kebutuhan hardware dan software yang di sarankan tidak terpenuhi, maka aplikasi ini tidak akan berjalan dengan baik. Sebelum memutuskan untuk menggunakan program ini, sebaiknya diperiksa terlebih dahulu spesifikasi hardware dan software yang dimiliki
3. Game yang dibuat oleh penyusun, untuk sekarang ini hanya dapat dipergunakan pada satu komputer atau notebook saja (belum dapat dijalankan melalui jaringan), penyusun berharap semoga aplikasi ini dapat dikembangkan supaya dapat dipergunakan secara luas seperti jaringan komputer atau internet dan dapat dioperasikan di media yang lain seperti pada android pada smartphone.
4. Untuk peneliti selanjutnya dapat membuat game ini menjadi lebih lengkap lagi tentang informasi dan daerah – daerah yang belum termuat dalam game ini.