

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di sampaikan di awal maka diperoleh kesimpulan, dalam menciptakan sebuah konsep untuk memperkenalkan tokoh, budaya dan lainya bisa di pakai beberapa metode, diantaranya adalah dengan melakukan pementasan, video, lagu, gambar, cerita dan juga game. Seperti contohnya pada saat pemilu 2014 lalu di ciptakannya game sebagai sarana untuk memperkenalkan calon-calon ataupun partai partai. Sehingga penulis dalam hal ini menuangkan konsep pengenalan tokoh wayang dalam bentuk game.

Game edukasi "Asma Ringgit" dapat lebih menarik dan menambah minat untuk belajar. User dapat belajar dan bermain dengan lebih menyenangkan yaitu dengan visualisasi, suara dan lebih interaktif sehingga informasi yang disampaikan mudah diterima.

Dengan adanya game edukasi "Asma Ringgit" ini dapat menunjukkan bahwa aplikasi multimedia sangat berperan mendukung proses pembelajaran.

#### **5.2 Saran**

Untuk mengembangkan aplikasi game Asma Ringgit ini saran yang diberikan adalah :

1. Aplikasi game Asma Ringgit dapat dikembangkan secara mobile atau dapat dijalankan melalui sebuah perangkat handphone yang mendukung.
2. Memberi tambahan wayang dalam game Asma Ringgit agar permainan lebih menantang.
3. Waktu yang digunakan adalah timer mundur, sehingga game lebih menantang.

