

BAB V

PENUTUP

Pada bab ini akan diulas tentang kesimpulan yang berisi hasil-hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain, dan implementasi dari perancangan aplikasi yang telah dibangun serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan dilakukan untuk membangun aplikasi yang lebih baik.

5.1 Kesimpulan

Pada pembuatan aplikasi *game* kecerdasan “Fisika It’s Fun” dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. Pembuatan aplikasi *game* kecerdasan “Fisika It’s Fun” ini ada 3 (tiga) tahapan besar yang dilakukan, yaitu:

- a) Pra Produksi

Meliputi menentukan ide, menentukan *genre game*, menentukan *gameplay*, perancangan *sounds*, dan perancangan grafis.

- b) Produksi

Dalam proses produksi meliputi pembuatan *sounds*, pembuatan tampilan antarmuka, pembuatan karakter, pembuatan animasi, penggabungan keperluan antarmuka yang sudah jadi, proses *scripting* menggunakan *Action Script 2.0*.

c) Pasca Produksi

Terdiri dari penggabungan *sounds* dan *publishing*.

5. Pembuatan aplikasi *game* kecerdasan “Fisika It’s Fun” menggunakan *software Corel Draw X6* untuk perancangan antarmuka, *Adobe Photoshop CS3* untuk pengeditan desain antarmuka, *Adobe Audition 3.0* untuk membuat *sounds*, kemudian yang terakhir menggunakan *Adobe Flash CS3* untuk proses pembuatan akhir aplikasi sehingga menghasilkan *game* edukasi sebagai sarana media pembelajaran Fisika dengan cara yang praktis, lebih menarik, menyenangkan tidak membosankan dan bisa dilakukan kapan saja.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan aplikasi *game* kecerdasan “Fisika It’s Fun” maupun laporan masih banyak kekurangan yang sudah selayaknya dapat menjadi bahan pertimbangan oleh pengembang selanjutnya sehingga menjadi lebih baik. Penulis menyarankan untuk penekanan yaitu:

1. Penambahan animasi sehingga aplikasi menjadi lebih menarik.
2. Pengolahan *background* dan narasi yang lebih bagus kualitas audionya.
3. Pengembangan materi pembahasan.
4. Penambahan *game* yang lebih bervariasi.