

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi dari bab - bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan pembahasan mengenai *Game* “Petualangan CHIO”, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan *Game* “Petualangan CHIO” perlu dilakukan beberapa langkah yaitu merancang konsep permainan, membuat *storyboard*, membuat *flowchart*, membuat grafis yang dibutuhkan, dan membuat *music* serta suara latar permainan. Hasil rancangan tersebut akan diimplementasikan pada Adobe Flash CS3 menggunakan *actionsript 2.0*.
2. *Game* “Petualangan CHIO” merupakan game edukasi berbasis desktop yang mengajak *user* belajar mengenal angka dan warna.
3. *Game* “Petualangan CHIO” memiliki misi mengumpulkan bintang untuk mendapatkan Buku Ajaib.
4. *Game* “Petualangan CHIO” menghasilkan kreasi yang nyata karena terdapat fungsi cetak (*print*) Buku Ajaib.
5. *Game* “Petualangan CHIO” dapat menanamkan kegemaran belajar pada anak.

## 5.2. Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya, ada beberapa saran yang ingin disampaikan penulis, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya orang tua membimbing anak usia 2 – 6 tahun dalam menggunakan atau memainkan *Game* “Petualangan CHIO”.
2. *Game* “Petualangan CHIO” dapat dijadikan solusi dari kebiasaan kurang baik anak dalam menonton TV yang kurang bermanfaat.
3. Bagi anak usia 2 – 6 tahun ikuti kuis *Game* “Petualangan CHIO” dengan mengirim kreasi Buku Ajaib ke [petualanganchio@gmail.com](mailto:petualanganchio@gmail.com) atau baca keterangan lebih lengkap di *Game* “Petualangan CHIO”.

