

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan yang telah disajikan pada bab sebelumnya penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan yang benar – benar di anggap penting dalam hasil penelitian ini.

1. Ada beberapa tahapan dalam membuat game Merapikan kamar diantaranya, *riset dan penyusunan konsep dasar* menjadi sebuah tahap krusial yang dimana elemen dasar dari sebuah game disusun disini. *Perancangan waktu* yang matang dapat membantu menyelesaikan sesuai dengan deadline yang ada. *Penentuan genre game* harus dipikirkan matang-matang oleh pembuat game, karna dengan menentukan genre game bisa membantu untuk mempermudah proses pembuatan game. *Game play* merupakan pola, aturan, atau mekanisme yang mengatur bagaimana proses interaksi pemain dengan game yang diciptakan. Setelah menentukan *game play* maka secara teknis menentukan *grafis* adalah tahapan selanjutnya. Pada *penyusunan aset dan leve design* dari semua karakter serta aset (termasuk suara/musik) yang diperlukan setelah itu melakukan level design serta berbagai asset yang tepat. Sebuah *prototype/dummy* dihadirkan untuk menguji gameplay dan konsep-konsep yang tersusun. Pada tahap *development* setelah semua konsep tersusun maka game ingine mulai di kembangkan dan elemen-elemen mulai

dipadukan. Pada tahap *publishing* game sudah siap untuk dirilis dan diperkenalkan.

2. Perancangan dan pembuatan aplikasi game ini menggunakan Adobe Flash. Banyak game dibuat menggunakan flash, karena memiliki kemampuan untuk menggabungkan antara kemampuan animasi dengan kemampuan logika action script.
3. Dalam pembuatan *game Merapikan Kamar* terdapat unsur-unsur animasi, grafis dan sound.

## 5.2 Saran

Berdasarkan analisis dan kesimpulan yang telah di buat sebelumnya, adabeberapa saran yang ingin di sampaikan diantaranya dalah sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan game edukasi ini masih menggunakan 2D di harapkan kedepan jika ada yang ingin menyempurnakannya bisa menggunakan animasi 3D.
2. Aplikasi game Merapikan Kamar dapat dikembangkan secara mobile atau dapat dijalankan melalui sebuah perangkat handphone yang mendukung.
3. Pada saat menggambar masih menngunakan cara manual, jika kedepannya di harapkan bisa menggunakan wacom pada saat pembuatan karakter development dan backgroundnya.
4. Game edukasi ini akan lebih bagus apabila gerakannya lebih detil pada saat penyusunannya di adobe flash.

5. Untuk sebuah karya animasi di dalam pembuatan game edukasi ini yang bagus, di perlukan imajinasi yang tinggi dan kreatifitas yang lebih baik.

