

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan implementasi yang dilakukan pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan terhadap pembuatan game 2D "Cacula" sebagai pengasah motorik anak-anak yaitu sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan game sebaiknya terlebih dahulu harus dibuat ide cerita, alur cerita dan juga karakter game.
2. Narasi game yang dibuat harus sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan sehingga sesuai dengan game yang dibuat
3. Pada pembuatan game 2D Cacula ini hanya menggunakan material karakter hanya satu orang saja.
4. Pada tahap penganimasian karakter Cacula dalam melakukan aktifitas sehari-hari merupakan tahapan proses yang lama, hal ini dikarenakan untuk karakter anak-anak harus sesuai dengan anatomi gerak yang asli.
5. Game "Cacula" diharapkan mampu memberikan hiburan serta edukasi secara motorik bagi anak-anak dan memberikan tantangan baru dalam perkembangan game karya anak Indonesia.
6. Dari pengujian Black Box seluruh fungsi dan kontrol game "Cacula" sudah berjalan dengan baik sesuai rancangan.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan dapat diambil beberapa intisari saran dalam penelitian ini, saran tersebut meliputi:

1. Dalam pengembangan game "Cacula" selanjutnya bisa lebih ditambahkan aktifitas-aktifitas sehari-hari dalam kegiatan anak, supaya lebih lengkap.
2. Dapat ditambahkan karakter-karakter lain supaya lebih menarik bagi anak-anak.
3. Dalam pengembangan segi gamenya kedepan bisa dibuat dalam bentuk apk untuk andorid, sehingga tidak terbatas pada PC/laptop untuk memainkan game ini, bisa juga untuk smartphone dan tablet.
4. Sebaiknya dilakukan kerja tim untuk hasil yang lebih baik sehingga beberapa orang dapat mewakili dari pembuatan *game* ini, seperti perwakilan pembuatan gambar, pembuatan musik, dan pembuatan koding.