

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal hingga akhir pada Rancang Bangun Game Novel Visual “ Menjelajahi Dunia Pahlawan Indonesia” penyusun dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Game ini mampu memberikan informasi singkat tentang sejarah pahlawan Indonesia.pengguna/gamer dapat belajar dengan sejarah dengan inovasi baru.
2. Game ini memberikan manfaat bagi penggunanya. Pengguna tidak hanya mendapatkan kesenangan dengan bermain tetapi juga mendapatkan manfaat dari permainan itu sendiri, dalam hal ini mengenal tentang sejarah pahlawan dan tempat-tempat yang menyimpan sejarah mereka.
3. Dengan adanya game edukasi ini dapat menunjukkan bahwa aplikasi multimedia dapat mendukung proses pembelajaran baik bagi anak-anak maupun untuk masyarakat umum.

5.2. Saran

Setelah menyelesaikan penyusunan skripsi ini, beberapa saran yang ingin penyusun sampaikan sebagai masukan adalah sebagai berikut.

1. Dalam game ini penyusunan cerita side story/cerita sampingan alurnya masih *jumping/* loncat-loncat.untuk pengembangan selanjutnya ceritanya bisa lebih menantang dan menarik

2. Musik yang digunakan masih belum mengarasemen sendiri.diharap untuk kedepannya bisa mengarasemen lagu sendiri
3. Gambar background masih mengambil gambar mentah yang di modifikasi, diharap kedepannya gambar background bisa digambar sendiri sesuai gambar karakter yang digunakan sehingga lebih mengeluarkan nuansa yang seakan-akan terjadi.
4. Karakter yang digunakan bisa menggunakan style sendiri tanpa harus meniru style yang sudah ada
5. Harapannya game ini mampu bermanfaat untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air

