

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisa dan penjelasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya dari awal hingga akhir pada Perancangan Game Edukasi Pengenalan Objek Wisata Kebumen, penyusun dapat menarik kesimpulan yaitu Game ini dapat membantu mengenalkan Objek wisata yang berada di Kebumen, anak-anak bahkan orang dewasa dapat bermain dan belajar mengenal objek wisata Kebumen. Maka diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan *game* edukasi pengenalan objek wisata Kebumen in dilakukan beberapa langkah yaitu merancang konsep permainan, membuat grafis, tampilan, dan aset lainnyayaitu yang dibutuhkan. Hasil rancangan tersebut akan diimplementasikan pada Adobe Flash CS6 *actionscript 2.0*
2. Game ini bersifat *single player*, tugas utama seorang pemain adalah menyusun gambar dan menebak nama gambar.
3. Game ini memiliki 3 level
4. Di dalam game ini terdapat animasi dan suara yang mendampingi kegiatan interaktif.

5.2 Saran

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

1. Untuk game yang baik dan efektif sebaiknya dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas. Tugas dibagikan berdasarkan kemampuan sehingga pembuatan game dapat selesai tepat waktu.
2. Game ini akan lebih bagus apabila ditambah beberapa level lagi.
3. Untuk sekarang game edukasi pengenalan objek wisata Kebumen ini hanya bisa dimainkan dikomputer dan notebook saja. Harapannya game ini dapat dikembangkan sehingga dapat digunakan di *mobile phone*.
4. Untuk pembuatan game ini agar lebih baik diperlukan imajinasi dan kreatifitas yang lebih tinggi serta pemahaman tentang pemograman.
5. Semoga game ini dapat bermanfaat bagi yang menggunakan.

