

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 Gethuk Magelang*, penyusun dapat menarik kesimpulan yaitu Game ini dapat membantu mengenalkan gethuk magelang kepada anak-anak. Maka diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dalam pembuatan *Game Edukasi Gethuk Magelang* ini dilakukan beberapa langkah yaitu merancang konsep permainan, membuat grafis, tampilan, dan aset lainnyayaitu yang dibutuhkan. Hasil rancangan tersebut akan diimplementasikan pada Adobe Flash CS3 *actionscript 2.0*
2. Game ini bersifat *single player*, tugas utama seorang pemain adalah menyusun gambar dan menebak nama gambar.
3. Game ini memiliki 2 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 Gethuk Magelang ini hanya bisa dimainkan dikomputer dan notebook saja. Harapannya game ini dapat dikembangkan sehingga dapat digunakan di *smartphone android*.
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.

