

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta implementasi yang dilakukan pada bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan terhadap pembuata game "Aku Anak Indonesia" yaitu sebagai berikut ini.

1. Dalam penelitian ini telah dihasilkan sebuah aplikasi *game* 2D yaitu "Aku Anak Indonesia".
2. *Game* "Aku Anak Indonesia" dapat dijalankan pada *PC* serta *gadget* berbasis *android*.
3. *Game* "Aku Anak Indonesia" mampu memberikan edukasi terhadap berbagai kebudayaan Indonesia khususnya Bukittinggi, Jakarta dan Yogyakarta.
4. Dari pengujian *Alpha Testing* dan *Beta Testing* seluruh fungsi dan kontrol *game* "Aku Anak Indonesia" 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. Kualitas *game* “Aku Anak Indonesia” bisa lebih ditingkatkan dengan menambahkan fasilitas *game* seperti *save*, *map preview* dan *record highscore*.
2. Untuk selanjutnya dapat dikembangkan dengan menggunakan *actionscript 3.0* agar bisa di *export* ke *apk*.
3. Narasi dalam cerita sebaiknya ditambahkan dengan pemasangan suara pada karakter saat pembicaraan.
4. Penambahan *minimap* sangat dibutuhkan untuk meninjau lokasi pemain.
5. Akumulasi poin yang diperoleh dapat dikembangkan untuk pembelian item.
6. Dapat ditambahkan level selanjutnya agar memiliki banyak variasi kebudayaan serta map yang akan dikunjungi. Sehingga *game* ini kaya akan kebudayaan Indonesia yang meliputi seluruh tanah air.
7. 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.