

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari uraian penjelasan dan hasil proses pembuatan game edukasi “Batik Maker” menggunakan Adobe Flash CS3, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Memasukkan unsur simulasi dalam suatu game, pada penelitian ini simulasi pembuatan batik, memerlukan studi mendalam mengenai proses pembuatan batik itu sendiri. Tahap-tahap pembuatan batik, alat-alat yang digunakan, dan pemilihan pola batik yang akan dibuat sangat penting untuk merepresentasikan keadaan yang sebenarnya sehingga game yang dibuat benar-benar bisa mensimulasikan proses pembuatan batik.
2. Unsur edukasi seperti nama, asal dan deskripsi batik yang dimasukkan ke dalam *gameplay* meningkatkan pengetahuan pengguna mengenai batik.
3. Game “Batik Maker” mampu memberikan alternatif bagi orang yang ingin mengetahui atau belajar cara membuat batik.
4. Dari pengujian game menggunakan metode *Black Box Testing*, seluruh fungsi dan kontrol game “Batik Maker” sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan.

5.2 Saran

Penulisan skripsi ini tentu terdapat banyak kekurangan yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada penelitian-penelitian berikutnya. Adapun saran

yang perlu dipertimbangkan bagi pengembangan game “Batik Maker” adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat game sebaiknya dikerjakan sesuai dengan tahap-tahap pembuatan game dan jadwal kegiatan yang telah ditentukan, sehingga game dapat terselesaikan dengan baik dan mampu bersaing dengan produk game yang lain.
2. Konten berupa batik terbatas dari beberapa kota seperti Solo, Yogyakarta, Pekalongan, Lasem, Madura dan Cirebon. Untuk pengembangan selanjutnya, diharapkan game ini dapat menambah konten batik yang diambil dari kota lain di seluruh penjuru nusantara.
3. Menambahkan menu print untuk mencetak hasil pembuatan batik dalam game.

