

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Dari hasil Analisis "*ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI PETUALANGAN PANDA UNTUK ANAK USIA 5-10 TAHUN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH*", maka dapat diambil beberapa kesimpulan dan saran diantaranya :

#### **5.1 Kesimpulan**

1. Pembuatan sebuah *game* secara efektif dengan melalui tahap-tahap mulai dari membuat konsep, naskah, merancang, memproduksi, sampai kepada pemrograman hingga dihasilkan sebuah *game* yang utuh.
2. Membuat *game* cukup mudah dan dapat dilakukan secara mandiri tanpa harus mengeluarkan biaya yang banyak, namun tetap dapat menghasilkan *game* yang tidak kalah dengan *game-game* komersil. Dengan kreativitas dan ketekunan maka dapat tercipta *game* sesuai keinginan pembuatnya (*creator*).
3. Dengan pembuatan *game* ini maka penerapan teknologi multimedia menjadi peran penting dalam mewujudkannya. Dan menjadi bagian sistem multimedia yang berbasis hiburan.
4. Proses desain grafis dan animasi yang digunakan masih sederhana karena penulis sadar bahwa dalam melakukan pendesainan sebuah aplikasi multimedia untuk sebuah *game* dibutuhkan pengalaman, ilmu dan bakat

yang baik serta kreatifitas yang tinggi sehingga karya yang dihasilkan dapat dinikmati dan disukai oleh konsumen.

## 5.2 Saran

Games edukasi menyuguhkan permainan yang mendidik bagi anak. Permainan dan bermain adalah identik dengan dunia anak-anak. permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat yang bersifat mendidik. Sehingga permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya.

Saran yang akan disampaikan penulis kepada pembaca skripsi *Analisis Dan Perancangan Game Edukasi Petualangan Panda Untuk Anak Usia 5-10 Tahun Menggunakan Macromedia Flash* sebagai berikut :

1. *Game* ini akan menjadi *game* komersil jika alur cerita, karakter, level diperkuat kembali (lebih kreatif) dan dikembangkan lagi, sehingga menjadi satu kesatuan *game* yang berkelas dan mampu bersaing di pasaran.
2. Menguasai bahasa pemrograman yang akan digunakan dalam proses pembuatan *game*
3. Memiliki kemampuan menggambar, terutama untuk menciptakan suatu karakter baru dalam *game*, terutama *game* yang berbasis 2D.