

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan seluruh bab proses pembuatan *game* “*Puzzle Wayang Kulit Super*” untuk Anak-anak maka didapatkan beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Untuk membuat *game* edukasi Wayang Kulit Super agar menarik harus melalui tahapan sebagai berikut :
 - a) Menentukan *genre game* (jenis).
 - b) Menentukan *tool* apa yang akan digunakan.
 - c) Menentukan *gameplay* atau alur permainan.
 - d) Menentukan grafis yang akan menjadi bahan pembuatan *game*.
 - e) Menentukan suara sebagai latar permainan.
 - f) Dilakukan pembuatan dan diakhiri dengan mempublshnya agar siap digunakan.
2. Dan telah dilakukan pengujian pada *Game* Wayang Kulit Super ini yang mengacu pada bab pembahasan dan pada table pengujian *Black Box Testing*.
3. *Game* “*Puzzle Wayang Kulit Super*” ini memberikan manfaat tersendiri sebagai media pengenalan kebudayaan bagi Anak – anak khususnya tokoh wayang.

4. *Game "Puzzle Wayang Kulit Super"* ini menambah referensi bagi orang tua dalam memilih permainan yang tepat untuk anak.
5. Anak-anak tak hanya mendapatkan kesenangan dalam bermain tetapi juga mendapatkan manfaat dari permainan itu sendiri, dalam hal ini yaitu menambah sedikit ilmu tentang salah satu kebudayaan Indonesia.
6. Dunia anak-anak sarat dengan bermain dan pemilihan permainan yang tepat akan membantu perkembangan otak dan daya kreatifitas mereka.

5.2 Saran

Dengan adanya permainan untuk anak-anak seperti ini diharapkan orang tua bisa lebih selektif dalam memilih jenis permainan untuk anak-anak, permainan yang tak hanya memberikan kesenangan namun dapat memberikan manfaat dibaliknya.

Setelah menyelesaikan skripsi ini beberapa yang harus disampaikan sebagai masukan sebagai berikut :

1. Perkembangan teknologi, dalam hal ini multimedia terus berlanjut sehingga membutuhkan perhatian dan perencanaan jangka panjang yang matang untuk mengantisipasi perkembangan tersebut.
2. Perkembangan sistem informasi yang telah dilakukan ini masih banyak kekurangan sehingga perlu adanya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terutama dalam mengoptimalkan pemanfaatan semua fasilitas multimedia yang digunakan.
3. Perbanyak sumber daya manusia pengolahan aplikasi dan sistem multimedia, agar dapat mengoptimalkan perannya masing – masing.