

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

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

1. Dalam membuat game dengan unsur budaya seperti ini, memerlukan studi mendalam mengenai aksara jawa sehingga game yang dibuat benar-benar dapat mengenalkan aksara jawa kepada masyarakat luas khususnya masyarakat jawa itu sendiri.
2. Dengan media game seperti ini mampu memberikan alternative bagi orang yang ingin mengetahui atau mempelajari aksara jawa. Pengguna tidak merasakan belajar tapi mereka akan terbiasa bertemu dengan aksara yang berada dalam game dan akhirnya tanpa mereka sadari mereka telah belajar aksara dan menghapuskannya.
3. Dari pengujian game menggunakan metode Black Box Testing, seluruh fungsi dan control game “Tangkap Aksara” sudah berjalan dengan baik sesuai dengan rancangannya.
4. Penggunaan control keyboard dapat menjadikan pengguna terbiasa menggerakkan jari jemarinya dalam menekan keyboard.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu terdapat banyak kekurangan yang mungkin dapat disempurnakan lagi pada penelitian- penelitian berikutnya. Adapun saran yang perlu dipertimbangkan bagi pengembangan game “Tangkap Aksara” adalah sebagai berikut:

1. Untuk membuat game sebaiknya membuat jadwal kegiatan dengan disertai tahapan-tahapan didalamnya agar game dapat terselesaikan dengan baik dan mampu bersaing dengan produk game yang lain.
2. Game yang berunsur budaya sangatlah jarang. Untuk itu diharapkan para pengembang selanjutnya dapat menjunjung budaya-budaya Indonesia dan memasukkannya kedalam bentuk game agar budaya tersebut dapat lestari.
3. Menambahkan menu pause dalam game agar game dapat dihentikan sementara ketika pengguna ingin melakukan kegiatan lain.