

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian pembuatan *game* edukasi “Redzone” dengan *game engine Construct 2*, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Game engine Construct 2* mampu digunakan untuk membuat *game* “Redzone” dengan tema edukasi virus yang menyerang tubuh manusia seperti *Flu, Demam Berdarah Dengue (DBD) dan Covid-19* yang berbasis *android* dengan *genre platformer Action-shooter*.
2. Pengujian kelayakan *game* edukasi “Redzone” mendapatkan persentase sebesar 91,22 % dari perhitungan angket kuesioner dengan responden pemuda (anak-anak dan remaja) yang artinya, *game* “Redzone” telah layak dan efektif digunakan sebagai media edukasi tentang virus yang menyerang tubuh manusia untuk anak-anak dan remaja.
3. Metode *Indie Game Development* sangat tepat digunakan untuk pengembangan *game* dengan *resource* yang terbatas.

5.2 Saran

Game “Redzone” masih mempunyai beberapa kekurangan dan memiliki banyak potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Berikut ini adalah beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya agar *game* edukasi “Redzone” semakin baik kedepannya.

1. *Game* “Redzone” dapat diunggah ke *Google PlayStore* agar *game* ini lebih banyak dikenal dan dapat mengedukasi anak-anak dan remaja lebih banyak lagi.
2. Penambahan level dengan materi virus yang lebih bervariasi lagi.
3. Penambahan fitur penyimpanan “save *game*” jika pemain keluar *game*, sehingga pemain tidak perlu mengulang *game* dari awal
4. Penambahan kustomisasi karakter utama
5. *Game* dijalankan secara *online* dan adanya fitur “store” untuk membeli item untuk kustomisasi karakter utama

