

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan perancangan *game* “Aku Suka Kebersihan”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan *game* “Aku Suka Kebersihan” menggunakan *Construct 2* mempermudah dalam menuliskan baris program karena tidak menyetik secara manual semua program dan mempunyai fitur yang lengkap untuk pembuatan *game*.
2. Terdapat tiga elemen bagian penting dalam pembuatan *game* menggunakan *Construct 2* yaitu, manajemen layout, manajemen layer dan manajemen event. Ketiga elemen tersebut harus dirancang seideal mungkin untuk efisiensi pembuatan *game* menggunakan *construct 2*.
3. Dari awal perancangan sampai ke tahap pengujian, *game* ini dapat berjalan pada *platform android*.
4. *Game* “Aku Suka Kebersihan” merupakan *game* yang interaktif dan dapat mengedukasi penggunaannya untuk belajar membersihkan lingkungan serta membuang sampah pada tempatnya.
5. *Game* “Aku Suka Kebersihan” telah diunggah di *Google Playstore*

5.2 Saran

Berikut ini beberapa saran dari penulis yang nantinya diharapkan dapat dijadikan wacana dan wawasan bagi penulis sendiri maupun masyarakat luas untuk membuat game di masa yang akan mendatang, saran tersebut sebagai berikut:

1. Setiap proses pembuatan *game* memerlukan waktu yang bervariasi dan untuk mendapatkan hasil yang maksimal tidak dapat dikekang oleh waktu.
2. Untuk menghasilkan sebuah karya yang memuaskan dibutuhkan usaha dan kerja keras. Sehingga hasil karya sebuah game dapat membawa kesan yang seperti nyata. Semisal dalam bermain game seperti bermain di dunia nyata.
3. Bagi mahasiswa yang ingin mengangkat tema ini, diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang terdapat pada contoh game “Aku Suka Kebersihan” ini, kekurangan tersebut antara lain perlu ditambah karakter-karakter lain di dalam *gameplay*, jumlah level yang lebih banyak dan perlu di tambahkan menu *multiplayer* sehingga pemain dapat bermain dengan orang lain untuk menambah daya tarik memainkan dan menyelesaikan game tersebut.