

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang didapatkan dalam proses pembuatan Game Edukasi Puzzle Pengenalan Hewan yaitu :

1. Perancangan dan pembuatan *game* edukasi ini dimulai dari pengumpulan data, pembuatan aset atau desain *game*, rekaman narasi, penyatuan aset menjadi sebuah tampilan lalu memberikan *script* pada *game* dan terakhir yaitu *publish game* menjadi APK.
2. Pembuatan aset atau desain pada *game* dibuat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6, untuk edit rekaman narasi menggunakan Adobe Audition CS6 dan untuk perancangan Game Funzle secara keseluruhan menggunakan Adobe Flash CS6 dengan *Action Script 3.0* .
3. Game Funzle yang bergenre *game puzzle* ini memiliki 3 level dalam setiap permainan *puzzle* yang memiliki perbedaan yaitu tingkat kesulitan *puzzle* atau jumlah potongan *puzzle* yang harus disusun.
4. Game yang dapat menjadi sarana bermain dan belajar ini berisi informasi atau pengetahuan mengenai hewan yang menjelaskan nama, jenis berdasarkan makanan, dan jenis berdasarkan cara berkembang biak masing-masing hewan.

5. Game Funzle ini di *publish* ke Google Play Store untuk mengenalkan *game* yang dibuat agar dapat dimainkan oleh pengguna secara luas.

5.2 Saran

Game edukasi puzzle pengenalan hewan ini masih memiliki kekurangan, untuk pengembangan game ini dapat berdasarkan analisa dan kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya dengan melakukan perbaikan dan penambahan beberapa komponen. Beberapa hal yang penulis sarankan untuk *game* edukasi ini adalah :

1. Game ini memiliki 3 level yang memiliki perbedaan pada jumlah potongan *puzzle*, oleh karena itu diharapkan untuk bisa menambah level agar *game* menjadi lebih menarik.
2. Penambahan animasi dan efek suara yang lebih menarik.
3. *Dubbing* suara diharapkan menggunakan peralatan yang lebih memadai agar suara yang dihasilkan lebih baik.
4. Pilihan gambar hewan lebih banyak agar *game* menjadi lebih lengkap beserta dengan informasi yang diberikan.