

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Perancangan *game* ini adalah sebagai salah satu wujud atas kepedulian akan pentingnya suatu media belajar alternatif dengan pemanfaatan teknologi Console diharapkan mampu mendukung perkembangan teknologi dalam Pendidikan saat ini.

Banyak yang harus diketahui dan dipelajari untuk menghasilkan *game* ini seperti yang diharapkan. Pertama yang harus ketahui adalah teori Game Unity Kingdom 2D ini merupakan alat atau aplikasi dalam pembuatan *game*, Maka dari itu kreativitas dalam media ini yang menjadi perhatian utama dalam perancangan. Teori dan metode desain khususnya desain *game* harus dikuasai, teknik pembuatannya, hingga kebutuhan dasar untuk perancangan sebuah *game* Console harus dipenuhi. Semua teori dan metode itu di disesuaikan dengan ide dan tema *game* yang berbasis 2D Tinjauan tentang *game* tersebut harus juga dilakukan demi menghasilkan memuaskan yang berkesan saat bermain Game Unity Kingdom 2D.

Langkah selanjutnya adalah membuat konsep perancangan semua unsur dalam *game* dikonsep disesuaikan tema dan tujuan perancangan konsep mengenai tujuan media dan tujuan kreatif harus dapat dicapai melalui strategi media dan strategi kreatif. Strategi tersebut harus didukung dengan konsep visual untuk menghasilkan visual yang di harapkan. Konsep permainan dari *game* ini juga harus diperhatikan karena kesuksesan *game* ini ditentukan oleh keberhasilan strategi dalam bagian konsep ini.

Proses selanjutnya adalah assets *game* dan disusun menjadi satu kesatuan *game* dengan program. Proses produksi assets *game* melalui tahap pencarian ide visual, sketching, layout, hingga pematangan image menggunakan teknik yang telah ditentukan. Setiap assets harus dapat dibuat sesuai dengan fungsinya masing-masing menjadi sebuah sistem media interaktif. Hasil akhir dari proses produksi ini adalah sebuah *game* Console yang siap dan benar-benar dapat

digunakan sebagaimana mestinya.

B. SARAN

1. Saran Bagi Mahasiswa

Perancangan game Console khususnya game ini sebaiknya pada prose pra-produksi melakukan riset langsung kepada target audience. Hal ini perlu dilakukan agar mendapatkan data yang akurat mengenai target audience sebelum harus memproduksi game. Salah satu metode riset dapat dilakukan menggunakan metode paper prototyping.

2. Saran Bagi Target Audience

Banyak sekali jenis game dipasaran, bagi orang tua hendaknya pandai dan cerdas dalam memilih game yang sesuai dan baik untuk anaknya. Tidak semua game gratis itu jelek dan tidak semua game bagus itu berbayar. Hindari anak untuk selalu bermain game dan selingi kegiatan anak untuk membaca buku dan bermain dilingkungan nyata.

3. Saran Bagi Lembaga Pendidikan

Game sebagai media belajar dan mengajar dalam ranah pendidikan hingga saat ini masih dalam perdebatan dan penelitian. Game yang berakar pada kreativitas tak terbatas, tidak seperti keilmuan yang pasti. Oleh karena itu kreativitas merupakan jembatan untuk belajar dan menyampaikan ilmu kepada orang lain. Diharapkan dengan perancangan ini mampu membuka jendela baru perihal pemanfaatan game sebagai media pembelajaran.