

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Dari uraian dan pembahasan seluruh materi di depan dan dalam rangka mengakhiri pembahasan tentang “ Analisis dan Perancangan Bank Soal Ilmu Pengetahuan Alam Tingkat Sekolah Dasar Berbasis *Game* ”, maka penyusun menarik beberapa kesimpulan pokok mengenai permasalahan yang terdapat dalam pembuatan aplikasi *game* Bank soal IPA, sebagai berikut :

- Tahap – tahap pembuatan *game* secara efektif adalah pencarian ide untuk menentukan jalan cerita, pendesaianan dan pembuatan gambar dan animasi, penentuan perangkat kendali permainan dan pemrograman untuk menyatukan semua aspek tersebut.
- Sekarang bisa dirancang dan dibuat *game* kesukaan sendiri dengan kemampuan teknis dan biaya yang tidak terlalu tinggi. Jadi, ciptakanlah *game* dan biarkan semua orang memainkannya. Selain mengasah kemampun, pembuat juga telah memberikan hiburan kepada orang lain dan juga sebagai solusi evaluasi belajar khususnya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk tingkat Sekolah dasar, meskipun *game* tersebut belum tentu sehebat *game* buatan *game house* luar negeri yang bisa didapat dengan mudah di rental. Hal ini wajar saja karena *game-game* tersebut dikerjakan oleh banyak orang yang tidak saja dengan keahlian yang jauh lebih baik tetapi juga dengan dana yang besar. Tetapi pembuat bisa

berbangga jika bisa menciptakan *game* sendiri dengan latar belakang sebagai sarana untuk evaluasi belajar anak, bahkan pembuat bisa menjualnya kepada semua kalangan masyarakat.

- Macromedia Flash tidak hanya mampu membuat animasi web yang keren, tetapi juga *game* yang keren dan bermanfaat. Hanya saja seberapa keren *game* tersebut tergantung kemampuan dan kreatifitas pembuat *game* itu sendiri.

5.2 SARAN

Untuk lebih memahami masalah pembuatan aplikasi *game* baik dengan pemrograman *Action script* yang ada di Macromedia Flash atau dengan bahasa pemrograman lainnya sebaiknya :

- Menguasai bahasa pemrograman yang akan digunakan dalam proses pembuatan *game* tersebut.
- Memiliki kemampuan menggambar, terutama untuk mendesain tampilan yang menarik, terutama *game* yang berbasis 2D. Untuk pembuatan *game* 3D harus menguasai *software* pembuat gambar, karakter dalam *game* berbasis 3D harus dibuat di *software* 3D juga.
- Game ini baru dibuat 10 soal, disarankan ada generasi selanjutnya yang bisa menambah koleksi soal dalam aplikasi ini.
- Kreatif dan suka berimajinasi, sebelum *game* kita buat dengan *software* khusus, tentu kita harus mampu membayangkan *game* tersebut sedang kita mainkan meskipun kita belum membuatnya sama sekali.