

## **BAB IV PENUTUP**

### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pada kesimpulan yang telah diambil dari pembuatan serta pengembangan permainan "Scroll Maker", maka terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai patokan dalam pengembangan permainan edukatif, saran yang dapat disampaikan sebagai berikut :

1. Penggabungan pendidikan dan hiburan dalam permainan sangat dibutuhkan untuk menarik minat pengguna serta mengurangi rasa bosan.
2. Implementasi mekanika permainan seperti Physics Calculation, Avatar Controlling, dan Entity Statistics memberikan dasar yang solid untuk mencapai tujuan pembelajaran sekaligus menjaga aspek hiburan.
3. Adanya progresi linear dan keseimbangan gameplay menunjukkan perencanaan yang matang untuk memberikan tantangan yang semakin meningkat seiring dengan kemajuan pemain.
4. Pada pembuatan permainan "Scroll Maker", diperlukan pengumpulan data, proses produksi animasi hingga evaluasi hasil akhir dari produk.

### **4.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diambil dari proses pengembangan permainan "Scroll Maker", terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan arahan untuk peningkatan dan pengembangan lebih lanjut. Pengembangan fitur baru dan konten harus dilakukan. Pengembangan konten dapat mencakup penambahan misi, atau bahkan integrasi elemen edukatif baru yang sesuai dengan tujuan permainan.