

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari penjelasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya sampai pada akhir pembahasan “Pembuatan Game Dolanan Gamelan Jawa Berbasis Android” maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembuatan game untuk smartphone berbasis android dapat dikerjakan dengan software Adobe Flash CS 6 dengan ActionScript 3.0 dan untuk menjalankan game pada smartphone dibutuhkan Adobe Air.
2. Game dolanan gamelan jawa selain sebagai virtual gamelan juga untuk membantu melestarikan kesenian karawitan sehingga menumbuhkan minat anak dan remaja untuk mempelajari seni karawitan.

5.2 Saran

Dalam *game* dolanan gamelan jawa berbasis android ini masih terdapat banyak kekurangan, seperti desain dan menu yang kurang bervariasi, pilihan lagu yang bisa dimainkan baru 4 lagu, lagu tersebut merupakan lagu lancaran yang biasa yang dimainkan pada saat belajar karawitan, diharapkan nantinya dapat diberikan tambahan fitur – fitur atau desain yang lebih baik dan jumlah lagu serta gamelan yang dapat dimainkan lebih bervariasi. Saran yang dapat diberikan penulis untuk mengembangkan game edukasi ini antara lain :

1. Mengembangkan aplikasi game ini untuk basis desktop atau tambahan fitur pada website.

2. Diharap pengembang dapat menambah jumlah lagu menjadi lebih variatif.
3. Pengembang juga dapat menambah iringan lagu pada saat bermain gamelan.
4. Pengembang dapat memperhalus kualitas sound yang ada dengan melakukan perekaman suara pada studio yang kedap suara.
5. Disarankan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya dapat ditambah dengan video interaktif yang memudahkan pemain dapat mempraktekan pada gamelan asli.

