

## BAB V

### PENUTUP

Pada bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang berisi hasil yang diperoleh setelah dilakukan analisis, desain, dan implementasi dari aplikasi yang telah dibangun serta saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan kemungkinan perbaikan yang perlu dilakukan untuk membangun aplikasi yang lebih baik.

#### 5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan *motion book* "*Luchan & Friends: Let's Learn English!*" dengan menggunakan unity dapat disimpulkan bahwa:

1. *Motion book* "*Luchan & Friends: Let's Learn English!*" merupakan media pembelajaran interaktif 2D untuk anak usia dini.
2. Analisis *motion book* ini menggunakan analisis SWOT dan analisis kebutuhan.
3. Perancangan "*Luchan & Friends: Let's Learn English!*" dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap perancangan konsep (menentukan jenis multimedia interaktif, menentukan tema materi ajar, membuat alur cerita, menentukan target, merancang desain interface), tahap perancangan aset (perancangan grafis dan suara) dan pembuatan *script template*.
4. Seluruh proses pembuatan *motion book* ini mulai dari import aset, background, sfx, music, voice, perancangan *script* dan ekspor menjadi file apk menggunakan Unity Engine.
5. Perancangan aset grafis dari *motion book* ini menggunakan Paint Tool SAI, CorelDraw 2017, dan Adobe Photoshop CC.
6. Kendala utama yang ditemukan dalam perancangan *motion book* ini adalah *motion book* dibuat oleh penulis saja, sedangkan untuk proyek serupa seharusnya dikerjakan oleh sebuah tim yang utuh (*Designer, 2D Artist, Programmer, Sound Engineer*).

7. Kendala teknis seperti pemrograman dapat diatasi dengan mencari referensi algoritma yang ada di internet.

8. Penelitian ini membuahakan 2 hasil yaitu; *Design Document* yang merupakan dokumen perancangan dari *motion book* ini, dan aplikasi android *prototype "Luchan & Friends: Let's Learn English!"* yang merupakan bentuk demo *motion book* yang akan dibuat.

## 5.2 Saran

*Motion Book "Luchan & Friends: Let's Learn English!"* masih memiliki banyak potensi untuk pengembangan lebih lanjut. Berikut ini adalah kumpulan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.

1. Lebih banyak materi yang diberikan.
2. Interaksi yang lebih banyak bagi pengguna.
3. Fitur *Quiz* sebagai evaluasi hasil belajar menggunakan *motion book* ini.
4. Fitur *Story* sebagai tambahan hiburan bagi pengguna.
5. Animasi dan efek visual agar lebih memancing ketertarikan pengguna.
6. Perbaiki aset grafis dan suara.