

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah selesai melakukan perancangan *asset* grafis pada *game* edukasi ini, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan *asset* grafis di *game* edukasi ini menggunakan *software* pengolah gambar digital Krita, dengan menggunakan *software* ini gambar yang dihasilkan seperti kartun sesuai dengan yang diinginkan penulis.
2. Pembuatan *game* edukasi ini menggunakan Construct 2 mempermudah dalam menulis baris program karena baris program yang akan dimasukkan secara *drag and drop* serta Construct 2 menyediakan suatu fungsi tanpa harus ada perhitungan rumit sehingga memudahkan untuk para *game developer* pemula
3. Dari awal perancangan sampai tahap implementasi, *game* ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

#### 5.2 Saran

Pembuatan *game* edukasi ini tentu saja mempunyai banyak kekurangan. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar *game* edukasi ini bisa lebih menarik dan optimal yaitu sebagai berikut :

1. *Game* bisa dikembangkan dengan penambahan level luka dan dimungkinkan gameplay yang berbeda dari yang sudah ada.
2. *Game* bisa dipublikasikan ke *Play Store*.
3. Desain lebih dikembangkan lagi supaya lebih menarik untuk dimainkan.
4. Penambahan animasi pada saat item diletakkan pada luka serta suara untuk tiap item dapat ditambahkan untuk meningkatkan pengalaman dalam bermain.

