

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan penjelasan serta pembahasan keseluruhan materi pada bab-bab sebelumnya dan dalam mengakhiri pembahasan “Analisis dan Perancangan Game Edukasi Pengenalan Nada Angklung Pada Anak Usia Dini” maka penyusun mengambil kesimpulan bahwa :

1. Membangun game yang berlatar belakang alat music tradisional angklung dapat diimplementasikan dengan gameplay yang sederhana yaitu dengan gameplay *simulasi*.
2. Membangun *game simulasi* yang berlatar belakang alat music tradisional angklung merupakan salah satu media untuk mengenalkan dan mensosialisasikan budaya Indonesia.
3. Aplikasi *game* ini berjalan baik pada *smartphone* Android dengan *Processor* minimum 1 GHz dan resolusi layar 800 x 480.

Untuk membangun sebuah *game*, sebaiknya terlebih dahulu mengetahui langkah – langkah membuat *game* serta tujuan dibuatnya *game* tersebut karena hal itu akan sangat membantu dalam membangun *game*. Dalam membangun *game* sebaiknya membentuk sebuah *team* karena dalam *game* terdapat bagian – bagian yang harus dikerjakan dengan keahlian tertentu seperti *Programmer*, *Artist* serta *Sound Engineering*.

## 5.2 Saran

Setelah *game* ini selesai dibangun, ternyata *game* tersebut masih banyak kekurangannya, sehingga masih sangat banyak saran yang dapat diberikan untuk pengembangan kedepannya.

1. Kualitas lagu yang di mainkan sebagai permainan utama masih dalam format wav dan kualitas suara kurang bagus, sehingga untuk pengembang selanjutnya diharapkan bisa membuat sebuah kualitas suara yang lebih baik.
2. Animasi pada *gameplay* masih banyak yang belum terimplementasi.
3. Fitur dari *gameplay* masih kurang, diharapkan untuk pengembang selanjutnya untuk menambah fitur seperti penambahan lagu.

