

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari uraian pada bab-bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan mengenai Perancangan *Game* Petualangan “Pandawa Ngulondoro” sebagai Media Pengenalan Tokoh Wayang untuk Usia 10 Tahun sebagai berikut :

1. Membuat *game* “*PANDAWA NGULONDORO*” digunakan pada sistem operasi android dengan menggunakan software *Adobe Flash CS 6.0* dengan bahasa pemograman *Actionscript 3.0*.
2. Untuk membuat *game* “*PANDAWA NGULONDORO*” dibutuhkan tahapan-tahapan pembuatan *game*, menentukan ide *game*, desain treatment, *game asset development*, programming, testing dan publishing.
3. Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan bahwa *game* Pandawa Ngulondoro dalam aspek info sebesar 76,2% telah layak untuk dimainkan untuk anak-anak.
4. Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan bahwa *game* Pandawa Ngulondoro dalam aspek *gameplay* sebesar 87,8% telah layak untuk dimainkan untuk anak-anak.
5. Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan bahwa *game* Pandawa Ngulondoro dalam aspek grafis sebesar 87,8% telah layak untuk dimainkan untuk anak-anak.

6. Game ini mampu mengenalkan tokoh wayang pandawa kepada anak-anak usia rata-rata 10 tahun.

5.2 Saran

Agar game Pandawa Ngulondoro dapat dimainkan oleh masyarakat umum, maka game ini harus mendapat dukungan dari tim publisher yang dapat menyebar luaskan game ini.

Dalam sebuah tim haruslah terdapat kerjasama yang bagus dalam tim tersebut. Idealnya dalam pembuatan sebuah game memiliki bagian-bagian dalam mengembangkan game tersebut agar setiap bagian dapat fokus terhadap bagiannya. Bagian-bagian tersebut antara lain Game Desainer, 2D art, Programmer, Sound Composer dan Game Tester.

