

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* Adobe Illustrator, dengan menggunakan *software* ini gambar yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan penulis.
2. Pembuatan *game* edukasi ini menggunakan *software* Construct 2 yang 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. Serta Construct 2 adalah *software* pembuat *game* atau aplikasi berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D.
3. *Game* Edukasi ini berisikan tentang pengenalan nama-nama hewan.
4. Untuk penelitian ini melakukan objek penelitiannya pada TK ABA Perumnas Condongcatu yang dimana terdapat dua kelas diantaranya TK A dan TK B.

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 hewan lain dan memungkinkan dengan *gameplay* yang berbeda dengan yang sudah ada.
2. Desain lebih dikembangkan lagi supaya lebih menarik untuk dimainkan.

3. Penambahan animasi pada saat *item* huruf di *drag and drop* dan pada saat bergantinya halaman atau *layout* untuk meningkatkan pengalaman dalam bermain game.
4. *Game* bisa dipublikasikan ke *Google Play Store*.

