

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembuatan game edukasi juga setelah dijelaskan dan diuraikan pada bab-bab sebelumnya yang telah dilakukan guna penyusunan skripsi berjudul “Analisis dan Perancangan Permainan Bounce Me Menggunakan Adobe Flash CS3” maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk membuat game “Bounce Me” langkah yang harus dilakukan adalah riset dan penyusunan konsep dasar, perumusan gameplay, penyusunan asset dan level design, test play (*prototyping*), dan development game.
2. Dari uji kelayakan yang menggunakan uji kuesioner dari 23 orang responden dan 4 pertanyaan yang diajukan, sebagian besar responden menyatakan ya atau positif lebih banyak daripada jawaban tidak, maka game edukasi ini dinyatakan layak dimainkan untuk anak usia 5 hingga 6 tahun.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan, maka dapat diberikan saran-saran yang berguna bagi pengembangan selanjutnya, diantaranya:

1. Untuk membuat game sebaiknya melakukan riset terlebih dahulu untuk mengetahui jenis gameplay dan isi dari game yang disajikan, agar tepat sasaran dalam pemilihan penggunaannya.
2. Perbanyak karakter dalam permainan. Game yang memiliki banyak karakter akan semakin menarik untuk dimainkan namun tidak mengurangi nilai edukasi.