

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan skripsi ini dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Sebelum membuat sebuah game dibutuhkan sebuah rancangan konsep game dimana rancangan ini meliputi genre apa yang dipilih, siapa yang menjadi target pasar game, apa saja yang dikontrol dalam game, apa yang menjadi fokus utama dalam game dan apa yang menjadi kelebihan dari game yang akan dibuat.
2. Setelah konsep telah ditentukan, kemudian merancang desain game secara keseluruhan, kemudian membuat komponen-komponen desain game tersebut mulai dari *background*, tombol dan *object* tambahan.
3. Setelah semua komponen siap, semua dibentuk menggunakan construct 2 menjadi *layout* seperti pada rancangan sebelumnya kemudian menambahkan aksi dan kontrol game sehingga game dapat berinteraksi dengan pemain.
4. Setelah Game telah siap, langkah terpenting adalah publikasi agar tujuan dalam pembuatan dan perancangan game dapat tercapai.

5.2 Saran

Game “Dunia Bawah Laut” masih memiliki potensi pengembangan lebih lanjut, berikut adalah kumpulan saran untuk pengembangan game ini lebih lanjut :

1. Jumlah soal dapat diperbanyak dan bersifat acak agar pemain lebih tertantang untuk mendapatkan nilai tertinggi tetapi tetap mengacu pada soal bertemakan keanekaragaman biota laut dan melestarikan lingkungan .
2. Desain game dapat diperbarui dan disesuaikan dengan psikologi anak agar anak lebih betah dan nyaman untuk memainkan game “Dunia Bawah Laut”.
3. Audio pada game dapat diperbanyak tetapi dipilih sedemikian rupa agar tidak mengganggu konsentrasi anak dalam menjawab soal.
4. Game dapat dibuat multiplatform karena construct 2 mendukung *multiplatform*, bisa diperbarui pada bagian *export* saja, dan bisa juga dibuat berbeda berdasarkan platform game yang diinginkan.