

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan *game* yang telah selesai dibuat dengan judul perancangan dan pembuatan *game* 2d edukasi tentang bahaya corona virus yang penulis telah buat, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. *Game* Edukasi Bahaya Corona Virus merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini dirancang dengan tujuan untuk pengetahuan mengenai corona virus yang terjadi sekarang dengan cara yang menyenangkan.
2. Pemanfaatan aplikasi *game*, khususnya *game* edukasi merupakan multimedia *learning* yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik sebagai bahan ajarnya.
3. Pembuatan *game* 2D ini dimulai dengan tahapan pembuatan *sketch* seperti karakter, *background* dan asset lainnya yang kemudian dilanjutkan ke tahap digitalisasi yaitu desain *asset* menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2017.
4. Tahapan *editing* atau *compositing* yang merupakan pembuatan *game* atau menggabungkan seluruh *asset* yang dilakukan pada aplikasi (*software*) Construct 2.
5. Hasil akhir *game* yang telah penulis buat akan di *export* dalam format EXE yang nantinya dapat dimainkan di laptop/PC.
6. Hasil pengujian teknis dalam *game* 2d ini memenuhi prinsip pembuatan *game platformer* berupa *game level*, *character animation*, *platformer enemy*, *player health*, *item interaction* dan *layer management*.
7. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 40 responden umum dan 3 responden ahli, maka disimpulkan beberapa hal yaitu:
 - a. Informasi mengenai *game* 2d edukasi bahaya corona virus menggunakan pendekatan pada *game* 2d ini sudah tersampaikan dengan baik diperkuat dengan nilai yang diinginkan dari data hasil

kuisisioner beta sebesar 90,7 % dengan kategori “Sangat Baik” dari 40 orang dari kalangan umum.

- b. Pembuatan *game* 2d edukasi bahaya corona virus ini yang menarik dari segi visual dan grafis diperkuat dengan nilai dari data kuesioner alpha sebesar 69,3% dengan kategori “Baik” dari 3 orang ahli media.

5.2. Saran

Penulis akan menyadari dari banyaknya kekurangan dalam proses pembuatan game yang penulis telah buat. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran diantaranya:

1. Diharapkan agar dimasa yang akan datang, *game* ini dapat dihadirkan didalam beberapa halaman *website game store* yang ada sehingga dalam segi publikasi dapat lebih maksimal.
2. Sebaiknya dalam pembuatan *game* ini dapat dikembangkan lebih luas lagi dalam memberikan edukasi tentang bahaya corona virus ini hingga di belahan dunia.
3. Untuk penelitian berikutnya agar dapat mengembangkan aplikasi di berbagai *platform* tidak hanya dapat digunakan di laptop/PC tapi dapat juga digunakan di android/IOS.
4. Adapun *game* ini nantinya dikembangkan lagi dalam *game* bentuk 3d yang menjadi lebih menarik lagi dari segi visualnya.