

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan game edukasi Kata Mama : Keselamatan di Rumah dan hasil analisis data pada pengujian kepada responden, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan *game* edukasi Kata Mama : Keselamatan di Rumah menghasilkan *game* dengan format *html5* dan *apk*, dibuat melalui beberapa tahap yaitu membuat konsep *game* dan *sketch* kasar, membuat desain dan ilustrasi menggunakan *software Adobe Photoshop* dan *Clip Studio Paint*, kemudian dilanjutkan dengan membuat *game* menggunakan *Construct 2*.
2. Hasil pengujian *blackbox* menyatakan bahwa *game* sudah sesuai harapan karena reaksi *output* sesuai dengan *input* yang dilakukan. Hasil pengujian usabilitas *game* berdasarkan standar ISO 9126 mempunyai nilai akhir sebesar 89,7% dan berada di kategori “Sangat Layak”. Maka *game* ini layak dikatakan memenuhi aspek usabilitas dari standar ISO 9126.

5.2 Saran

Hasil perancangan *game* ini tidak luput dari kekurangan dalam proses pembuatan dan penerapannya, saran yang dapat diberikan oleh mahasiswa adalah sebagai berikut:

1. Dalam perancangan *game* edukasi Kata Mama : Keselamatan di Rumah, elemen dan teknik pembuatan ilustrasi yang digunakan masih *basic* sehingga susunan *layout* dan ilustrasi tidak jauh berbeda antara satu dan lainnya. Untuk kedepannya, diharapkan menggunakan berbagai macam elemen dan teknik pembuatan yang lebih kompleks.
2. Penggunaan *software Adobe Photoshop* memiliki kelemahan yaitu semakin banyak elemen, kinerja *software* akan melambat sehingga tidak memungkinkan untuk memuat *file* ilustrasi dengan *layer* yang kompleks. Oleh karena itu, diharapkan memakai *software* khusus untuk membuat ilustrasi dan tombol seperti *Adobe Illustrator*.