

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan perancangan dan pembuatan *game* animasi 2d maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Game* animasi 2D dibangun dengan menggunakan *software* Construct 2.
2. Berdasarkan hasil pengujian teknis, maka *game* animasi 2d ini memenuhi prinsip pembuatan *game platformer* yaitu *game level*, *character animation*, *platformer obstacle*, *platformer enemy*, *player health*, *item interaction* dan *layer management*.
3. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 35 responden, maka disimpulkan beberapa hal yaitu:
  - a. Isi pengenalan makanan tradisional Ogan Ilir menggunakan pendekatan pada *game* ini sudah tersampaikan dengan baik diperkuat dengan nilai yang diinginkan dari data hasil kuisisioner sebesar 86,6 % dari 35 orang.
  - b. Penyampaian promosi makanan tradisional Ogan Ilir menggunakan pendekatan pada *game* ini mudah dipahami dengan baik diperkuat dengan nilai yang diinginkan dari data hasil kuisisioner sebesar 88,5 % dari 35 orang.
  - c. *Game* ini mampu mengajak orang agar mau mencoba makanan tradisional Ogan Ilir diperkuat dengan nilai yang diinginkan dari data hasil kuisisioner sebesar 88,5 % dari 35 orang.

#### **5.2. Saran**

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses perancangan *game* yang penulis 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 mempromosikan lebih banyak lagi makanan tradisional di berbagai daerah.
3. Untuk penelitian berikutnya agar dapat mengembangkan lagi aplikasi ke berbagai *platform* sistem operasi lainnya agar meningkatkan pengguna *game* ini.
4. Pengembangan *game* animasi ini menjadi 3d akan menambah daya tarik *game* ini.