

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan pembuatan *game* edukasi tentang bahaya narkoba yang telah dibuat, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pembuatan *game* 2D dimulai dengan tahapan pembuatan *storyboard* yang kemudian dilanjutkan ke tahap digitalisasi yaitu desain *asset* menggunakan *software* Corel Draw X7.
2. Tahapan *Compositing* dan *editing asset* dibangun dengan menggunakan *software* Construct 2.
3. Hasil akhir dari *game* yang telah dibuat di-*export* dengan format EXE.
4. Berdasarkan hasil pengujian teknis, maka *game* 2d ini memenuhi prinsip pembuatan *game platformer* yaitu *game level*, *character animation*, *platformer obstacle*, *platformer enemy*, *player health*, *item interaction* dan *layer management*.
5. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 35 responden, maka disimpulkan beberapa hal yaitu:
 - a. Informasi mengenai edukasi bahaya narkoba menggunakan pendekatan pada *game* ini sudah tersampaikan dengan baik diperkuat dengan nilai yang diinginkan dari data hasil kuisisioner sebesar 91,4 % dari 35 orang.
 - b. Penyampaian edukasi menggunakan pendekatan pada *game* ini mudah dipahami dengan baik diperkuat dengan nilai yang diinginkan dari data hasil kuisisioner sebesar 95,2 % dari 35 orang.
 - c. *Game* ini mampu mengajak orang agar mau sadar tentang bahaya narkoba diperkuat dengan nilai yang diinginkan dari data hasil kuisisioner sebesar 84,7 % 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 memberikan edukasi tentang bahaya narkoba 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* ini menjadi 3d akan menambah daya tarik *game* ini.