

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Dengan mempelajari dan mengamati berbagai macam permasalahan dan hambatan yang seringkali terjadi ada pada saat seorang anak akan belajar tentang pahlawan Indonesia, maka dapat ditarik kesimpulan antara lain:

1. Dengan adanya Program Game mengenal pahlawan Indonesia ini , maka akan membuat anak-anak menjadi lebih tertarik dalam mengenal pahlawan Indonesia sendiri.
2. Game Mengenal pahlawan ini ini dibuat dengan tampilan 2D, sehingga bentuk dan gambar dari permainan ini sederhana, permainan ini dirancang dengan menggunakan *Adobe Profesional CS 6*.
3. Aplikasi ini bisa jadi pilihan orang tua untuk mengenalkan dunia *game* kepada anak, dikarenakan konsep aplikasi yang sederhana dan mudah dimainkan oleh anak-anak.

V.2. Saran

Dari beberapa kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka penulis ingin memberikan beberapa saran yang kiranya dapat membantu apabila nantinya ada pembuatan *game* yang menyerupai seperti game ini. Adapun beberapa saran yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk lebih mengoptimalkan penggunaan *tools-tools* yang ada pada

2. *software Adobe Flash CS 6* dianjurkan untuk melatih dan memahami setiap *tools* tersebut supaya nantinya dapat memperkaya tampilan hasil dari permainan yang akan dibuat.
3. Sebagai referensi dalam pembuatan animasi khususnya *game*, para pemula yang baru belajar dalam pembuatan *game* bisa melihat *game-game* yang sudah ada, dan ikut serta dalam forum-forum *programmer* sebagai tempat untuk konsultasi didalam pembuatan dan perancangan *game*.
4. Setiap penyajian informasi harus dibuat sebaik mungkin dan sesederhana mungkin untuk dapat mudah dimengerti dan dipahami oleh pengguna *game* itu sendiri. Maka dari itu, *game* merapikan kamar yang dibuat oleh penulis ini, supaya dapat berguna, bermanfaat dan dapat membantu orang tua dalam memberikan pendidikan dan pengetahuan.