

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### V.1 Kesimpulan

Perancangan *game* berbasis android menjadi suatu alternatif media belajar tentang sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Pemilihan media *game* diharapkan mampu mendukung perkembangan dalam pendidikan usia remaja awal. Banyak yang harus diketahui dan dipelajari untuk menghasilkan *game* ini seperti yang diharapkan. Pertama harus dapat mengetahui pembuatan *game* dengan aplikasi Adobe Flash CS6, hingga kebutuhan dasar untuk perancangan sebuah *game* harus dipenuhi.

Proses memproduksi konsep menjadi *assets game* dan disusun menjadi satu kesatuan *game* dengan program. Proses produksi *assets game* melalui tahap pencarian ide visual, *sketching*, *Layout*, hingga pematangan gambar menggunakan teknik yang telah ditentukan. Setiap *assets* harus dapat dibuat sesuai dengan fungsinya masing-masing menjadi sebuah sistem media interaktif. Hingga hasil akhir dari proses ini adalah sebuah *game* Android yang siap dan benar-benar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

### V.2 Saran

#### 1. Saran Bagi Mahasiswa

Perancangan *game* proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk anak usia remaja awal, pada proses pra-produksi melakukan riset terhadap *target audience*. Yang dimana bertujuan untuk mendapatkan data sebaik mungkin mengenai *target audience* sebelum memproduksi *game*.

#### 2. Saran Bagi *Target Audience*

Banyak sekali jenis *game* di pasaran Android. Bagi orang tua, hendaknya pandai dan cerdas dalam memilih *game* yang sesuai dan baik untuk anaknya. Tidak semua *game* gratis itu kurang menarik dan tidak semua *game* bagus itu berbayar. Hindari anak untuk selalu bermain *game* dan selingi kegiatan anak untuk membaca buku dan bermain dilingkungan nyata.