

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penciptaan dan analisis *game* edukasi maka dapat disimpulkan:

1.1.1 Pengembangan Gagasan Penciptaan

Skripsi penciptaan *game* edukasi Unsur-unsur Seni Rupa didasarkan pada kecenderungan anak-anak zaman sekarang yang lebih menyukai *game* berbasis teknologi, sehingga muncul gagasan untuk membuat media pembelajaran berupa *game* edukasi. Kesulitan siswa dalam mengingat dan memahami pembelajaran serta kurangnya ketertarikan terhadap materi unsur-unsur seni rupa menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif. Media yang kurang menarik juga mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Dengan media pembelajaran *game* edukasi, harapannya siswa akan lebih tertarik dan mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dengan visual yang menarik. Dalam proses pengembangan konsep *game* edukasi ini terdapat beberapa langkah yang merupakan gagasan awal untuk terciptanya sebuah *game* edukasi. Langkah-langkah tersebut merupakan bekal atau bahan yang sangat penting untuk tahap selanjutnya, dimulai dari Ide, pembuatan *flow chart* dan *story board*.

1.1.2 Proses Pembuatan

Proses produksi *game* edukasi ini memiliki tahapan prosedur pengerjaan kurang lebih selama 2 bulan hingga bisa menjadi sebuah *game* dan siap untuk dimainkan, tahapan tersebut berawal dari membuat *asset game* (semua elemen dalam *game*, seperti gambar, musik, video, dll), *layout* (mengatur tata letak/posisi dari semua *asset game*), *programming* (memprogram semua *asset game* agar berjalan sesuai keinginan), *testing* (pengecekan untuk menghindari terjadinya kesalahan/*bug* pada *game*) hingga *exporting* (proses membuat *project game* menjadi keluaran sebuah aplikasi *game* yang siap dimainkan berupa berkas berformat *.exe* dan *.apk*).

5.1.3 Visualisasi Bentuk

Desain visual keseluruhan dari *game* ini mengacu pada hal-hal yang berhubungan dengan materi unsur-unsur seni rupa seperti memilih warna dasar *game* dengan menggunakan warna primer yakni merah, biru dan kuning , serta mengambil banyak bentuk dari bidang persegi, lingkaran dan segitiga. Visualisasi bentuk pembuatan karakter dan lingkungan pada *game* edukasi ini juga berdasarkan pengamatan dan kajian terhadap sumber film, *video game* dan lingkungan sekitar. Karakter dalam *game* ini terinspirasi dari film animasi “*Naruto*”, “*Bleach*”, “*Nisekoi*” dan *game* “*Toram Online*”, serta “*Player Unknown Battle Grounds*”. Desain lingkungan/latar belakang (*background*) terinspirasi dari Gedung Isola, Monumen Perjuangan Gasibu dan Gedung Sate yang bertempat di Bandung.

1.2 SARAN

Dari hasil dan proses penciptaan tugas akhir ini, diharapkan bisa menjadi salah satu langkah untuk mengembangkan media *game* edukasi.

Secara keseluruhan, *game* edukasi ini masih kurang maksimal, dimana proses observasi masih berdasarkan literatur bukan berdasarkan observasi langsung ke lapangan. Untuk kedepanya, bagi yang ingin mengembangkan pembuatan *game* edukasi ini diharapkan melakukan observasi langsung ke lapangan dan juga memiliki sumber primer tentang unsur-unsur seni rupa serta sumber yang dimiliki harus lebih dari satu.