

BAB VI

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari hasil laporan tugas akhir yang berjudul “*Game Interaktif Istorytelling dengan tema Timun Mas*” berbasis android yang telah disusun oleh penulis, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game Istorytelling: Timun Mas* dapat menjadi sarana bacaan anak dan hiburan anak saat menggunakan gadget, serta menjadi sarana untuk bermain dan belajar mengenai nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat yang ada di Indonesia
2. Menjadikan game yang menghibur disaat sedang membaca cerita baik sendiri maupun bersama keluarga
3. Memiliki tampilan grafis yang cukup baik dan tidak membosankan untuk anak-anak, serta aman dari segala gambar yang tidak baik

B. Saran

Sebagai pengembang selanjutnya, maka penulis memberi saran agar game *Istorytelling: Timun Mas* ini dikembangkan dengan lebih menarik antara lain:

1. Perbanyak cerita dalam game *Istorytelling* agar durasi lebih lama, dan waktu membaca keluarga jadi lebih banyak
2. Perbaiki lagi di segi minigame agar lebih bervariasi dan memiliki nilai Pendidikan yang lebih
3. Tingkatkan kualitas dari segi grafis agar lebih menarik dan tidak ada cacat dalam software maupun setelah diexport menjadi aplikasi android

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus, Nilwan. 1998. *Pemogrrraman Animasi dan Game Profesional 4*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Bunanta, Murti. 1998. *Problematika Penulisan Cerita Rakyat untuk Anak di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Caillois, Roger. *Man, Play and Games, trans by Meyer Barash*. New York, Free Press of Glencoe, 1961.
- Crawford, Chris. *Chris Crawford on Game Design*. New Riders Press (2003)
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Salen, K. and E. Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press (2003)
- Wong D. L., Huckenberry M.J.(2008). *Wong's Nursing care of infants and children*. Mosby Company, St Louis Missouri.