

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa proses penciptaan *game* edukasi *Math Questions* telah terselesaikan hingga menjadi sebuah karya yang sesuai dengan konsep penciptaan.

*Game* ini diproduksi secara digital menggunakan aplikasi *Unity3D*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Flash*, dan *Sublime*. *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* digunakan untuk proses digitalisasi aset, misalnya sketsa karakter dan sketsa latar belakang. *Adobe Flash* digunakan untuk menggerakkan aset digital sehingga aset tersebut nampak hidup. Sedangkan *Unity3D* dan *Sublime* digunakan untuk proses *compositing* berbagai aset yang telah diproduksi menjadi satu *file apk*.

Dua Karakter utama, Agung dan Fais, dapat dipilih oleh pemain untuk menjadi seorang pemandu dalam permainan. Setiap karakter yang disediakan digerakkan sedemikian rupa sehingga nampak hidup. Selain karakter, terdapat berbagai animasi yang membuat *game* ini menarik untuk dimainkan. Misalnya animasi awan yang digerakkan kekanan dan kekiri, animasi munculnya logo, animasi panel kalkulator, dan animasi sinar yang berada dibelakang logo.

Materi matematika dasar yang disediakan dalam *game* ini, yakni penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Untuk memudahkan dalam pembelajaran, tiap materi dijadikan beberapa modul sehingga pemain dapat memilih materi yang diinginkan. Adapun modul acak digunakan untuk pemain yang ingin menguji kecepatan dan ketepatannya dalam menjawab soal matematika dasar.

*Game Math Questions* bermanfaat sebagai salah satu cara atau metode bagi guru dalam mengajar atau melatih para siswa sekolah dasar agar dapat menguasai ilmu matematika dasar. Selain itu, penciptaan *game* ini menambah karya *game* di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

## B. Saran

Adapun saran-saran yang disampaikan berdasarkan hasil pengamatan dan analisa selama proses penciptaan *game* ini adalah sebagai berikut:

1. Penguatan konsep dalam menciptakan sebuah *game* itu sangat diperlukan karena akan memudahkan dalam proses penciptaan *game* itu sendiri.
2. Sebelum melakukan proses penciptaan sebuah *game*, sebaiknya perlu mempelajari hal teknis seperti *coding*, desain, *animating*, dan lain-lain.
3. Sebelum melakukan proses penciptaan *game* edukasi, sebaiknya menentukan target audien yang jelas.
4. Penciptaan karya *game* edukasi serupa dengan mata pelajaran lain perlu dibuat misalnya *game* tentang fisika dan *game* tentang kimia.
5. Agar *game* lebih menarik, sebaiknya aset yang ada dibuat bergerak agar aset terkesan lebih hidup.
6. Sebaiknya *game* dihubungkan dengan media sosial agar lebih cepat dikenal dan lebih cepat berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, "Pemrograman Microsoft Visual Basic 6", Elex Media Computindo, Jakarta, 2000.
- Abdurrahman, "Pertempuran seru di *Classh of Clans*", 13 Februari 2017, [http://www.kotakgame.com/review/detail\\_review/3508/610/Pertempuran-Seru-di-Clash-of-Clans](http://www.kotakgame.com/review/detail_review/3508/610/Pertempuran-Seru-di-Clash-of-Clans)
- Aryief, "Macam-macam metode pembelajaran Matematika", 21 Maret 2017, <http://planetmatematika.blogspot.co.id/2011/01/metode-dalam-pembelajaran-matematika.html>
- Chikungunya, "Definisi *Game* dan Jenisnya", 21 Maret 2017, <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>
- Faizah, Afifatul, "Review *nutty fluffies rollercoaster*", 13 Februari 2017, <http://id.gamesinasia.com/review-nutty-fluffies-rollercoaster/>
- Furaha, "Permasalahan Pembelajaran Matematika di Sekolah", 14 Februari 2017, <https://furahasekai.net/2011/09/06/permasalahan-pembelajaran-matematika-di-sekolah/>
- H.M, Jogiyanto, "Analisis dan Disain", Andi Offset, Yogyakarta, 1993
- Hananta, Fendi, "Ternyata Anak SD Banyak Yang Menggunakan Smartphone", 13 Februari 2017, <http://www.techno.id/tech-news/ternyata-anak-sd-banyak-yang-menggunakan-smartphone-1503317.html>
- Krisna, "Matematika", 21 Maret 2017, <http://www.kamusq.com/2013/06/matematika-adalah-pengertian-dan.html>
- Panji, Aditya, "Hasil Survey Pemakaian Internet Remaja ndonesia", 14 Februari 2017, <http://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja>
- Rias, Andi, "Tahapan Animasi", 13 Februari 2017, <http://puttoknows.blogspot.com/>
- Setiyawan, Agung, "Dinner Dash versi baru dengan sistem *Freemium*", 13 Februari 2017, <http://id.gamesinasia.com/diner-dash-versi-baru-dinner-dash->

dengan-sistem-freemium/



Soleh, "guacemelee", 13 Februari 2017, <http://www.tukangreview.com/guacemelee>  
Triyono, Anjar, " *Identifikasi Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Di Kelas Rendah SD Negeri Karangtengah 1 Kecamatan Sananwetan Kota Blitar*", 14 Februari 2017, <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/11826>

