

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembahasan mengenai produk *game* “*E-Do Game*” telah diuraikan, dan dapat diambil kesimpulan bahwa penciptaan *game* edukasi berbasis *android* telah selesai dan menghasilkan karya yang sesuai dengan konsep awal.

Game “*E-Do Game*” menyajikan materi edukasi yang mengajarkan untuk membaca dan mengenal beberapa hal seperti hewan, buah, angka dan huruf.

Tema *game* yang mengangkat *game* edukasi diharapkan dapat membantu proses belajar anak usia dini dalam mengenal baca tulis dengan bermain *game*.

Selain unsur edukasi, *gameplay* disajikan dalam permainan yang beragam, sehingga pemain akan merasakan kondisi main yang menyenangkan dengan visual yang cocok untuk anak-anak.

Tak hanya bermain dan mencari kesenangan, pemain akan disuguhkan beberapa informasi edukasi.

Berdasarkan penjabaran diatas, *game* “*E-Do Game*” merupakan *game* yang diharapkan akan memberikan kesenangan kepada para pemain, namun turut memberikan edukasi dan wawasan mengenai baca tulis.

B. Saran

Selama proses produksi *Game* “*E-Do Game*”, banyak hal dan masalah yang muncul harus dihadapi. Hal ini tak luput karena perubahan-perubahan mekanika yang terjadi secara mendadak, dikarenakan kondisi yang tidak terduga. Namun, masalah tersebut menjadi pembelajaran bagi *game developer* dalam pengembangan *game* selanjutnya.

Setelah dilakukan analisa dan observasi selama proses produksi, muncul saran yang dapat digunakan untuk pengembangan *game* serupa. Saran-saran tersebut adalah :

1. Mematangkan konsep dari awal, serta melakukan riset mengenai tema yang akan dikembangkan dalam *game*. Hal ini akan mengurangi sikap tidak konsisten terhadap konsep *game* dan mempermudah dalam pengekseskusan ide
2. Melakukan riset lebih mendalam mengenai tema yang akan dibawa, sehingga akan lebih bijak dalam memilih konten yang aman untuk diangkat menjadi *game*, tanpa menyinggung pihak manapun.
3. Melaksanakan proses produksi dengan rencana yang lebih matang dan berencana. Pemilihan pihak yang akan membantu proyek merupakan hal yang vital, karena akan memengaruhi cepat atau lambatnya proses produksi.

Game "E-Do Game" masih memiliki banyak kekurangan dalam hasil akhirnya, namun dengan belajar dari pengalaman dan kesalahan yang ada, diharapkan akan menjadi ilmu yang bermanfaat dan menjadi lebih baik untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Clark, R. E. & Choi, S. 2006. *Games and e-learning*. Sunderland
- Dille, Flint, dan John Zuur Platten. 2007. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. New York: Lone Eagle Publishing Company.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design : A Book of Lenses*. USA: Elsevier Inc.
- Seefeldt, Carol & Wasik, 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Terj. PiusNasar.Jakarta. Indeks,

Jurnal :

- Vega Vitianingsih Anik, 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*

Laman Pustaka :

- <http://www.gongstudios.com/mobile-games.html>. Diakses pada Rabu, 6 Desember 2019, pukul 14.15 WIB.
- <https://g2hcombrowordpress.wordpress.com/sejarah-perkembangan-game/>. Diakses pada Minggu, 9 Desember 2019, pukul 10.01 WIB.
- <http://dominique122.blogspot.com/2015/04/pengertian-permainan-games-menurut-para.html>. Diakses pada Minggu, 9 Desember 2019, pukul 10.14 WIB.
- <http://jaribandel.blogspot.com/2015/06/definisi-game-edukasi-menurut-para-ahli.html>. Diakses pada Minggu, 9 Desember 2019, pukul 11.30 WIB.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game. Diakses pada Minggu, 9 Desember 2019, pukul 11.35 WIB
- <https://www.educenter.id/manfaat-permainan-edukatif/>. Diakses pada Minggu, 9 Desember 2019, pukul 11.45 WIB
- <http://www.koran-jakarta.com/mendidik-anak-di-era-4-0/>, Diakses pada 14 januari, pukul 20.56 wib
- <https://aceh.tribunnews.com/2019/07/16/ini-dampak-negatif-game-pubg-bagi-perkembangan-anak>, Diakses pada 15 januari 2020, pukul 15.27 wib.