

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diambil kesimpulan yaitu game "Tau Ke Pontianak" ini dibuat sebagai media pembelajaran agar masyarakat lokal maupun pendatang dapat lebih mengetahui tentang tokoh-tokoh penting di Pontianak, kuliner yang ada di Pontianak, bangunan bersejarah yang ada di Pontianak, peribahasa yang sering digunakan oleh masyarakat Pontianak dan game "Tau Ke Pontianak" ini dibuat agar menarik perhatian masyarakat karena selain belajar juga bisa sambil bermain agar tidak bosan.

#### **4.2. Saran**

Berkaitan dengan telah terselesaikannya penulisan tugas akhir ini, ada beberapa masukan dan saran-saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut permainan dapat dikembangkan dengan tampilan yang lebih baik dan menambah beberapa kategori lagi.
2. Untuk membuat *game* 2D yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam tim sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain *game play*, ada yang bertugas sebagai *programmer* dan pembagian tugas lainnya, sehingga *game* dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
3. Pada pembuatan *game* 2D harus memperhatikan *resource* gambar dan suara dengan format yang memiliki ukuran yang lebih kecil, supaya dapat meload permainan dengan lebih cepat.

4. Menambahkan tantangan dan level akan membuat *game* lebih menarik.
5. Sebagai pengembang/*developer game* memungkinkan untuk menjadi pembisnis, karena pasar *game* untuk *Android* kian meningkat.
6. Perbanyak memainkan *game* quiz tebak gambar agar mudah mendapatkan inspirasi saat membuat *game* quiz tebak gambar.