

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah keseluruhan permainan *SaveEarth* dirancang bangun dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash CS5* dan melakukan pengujian serta analisis hasilnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

Permainan *SaveEarth* :

- a. Dapat melatih konsentrasi pemain.
- b. Mendidik anak agar tidak membuang sampah sembarangan.
- c. *SaveEarth* dilengkapi dengan suara dan musik sehingga membuat permainan lebih menarik.

6.2 Saran

Pembuatan permainan ini masih sederhana sekali dan masih sangat mungkin untuk dikembangkan lagi menjadi lebih baik karena apa yang telah dibuat masih sangat jauh dari sempurna dan memiliki banyak kelemahan. Sehingga diberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Agar permainan ini lebih menarik lagi, bisa ditambahkan level permainan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda dan cara memainkan permainan yang lebih kompleks
2. Dapat membuat penyimpanan *highscore* ke dalam *database*

sehingga pemain lain dapat mengetahui tingkatan nilai tertinggi dalam *highscore*.

3. Untuk keluaran musuh pada permainan ini hendaknya lebih diperbanyak lagi agar tingkat kesulitannya menjadi lebih tinggi dan juga agar tampilan permainan ini tidak terlihat terlalu mudah.
4. Permainan Bisa dibuat untuk dimainkan oleh 2 orang pemain atau *multiuser*
5. Level 2 bisa di ubah dalam bentuk permainan lain , dan membuat range waktu yang lebih lama, sehingga pemilahan sampah lebih bervariasi.
6. Dalam menentukan pemain berhasil atau tidaknya dalam pemilahan sampah, dilihat juga dari sisi pengamatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke-4, 2008. PT. Gramedia Jakarta
- Nilwan, Agustinus. 2009. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Alex Media Komputindo. Jakarta.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Cahaya andhika.2008. *Pembuatan kompos dengan menggunakan limbah padat organik*. Fakultas teknik,Universitas Dipenogoro : Semarang
- Pratiwi, Irma. *Sistem pengolahan sampah plastik terintegrasi dengan pendekatan ergonomik total guna meningkatkan peran serta anak-anak*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) :Surabaya
- Purwanti Emilia, dkk. 2011. *Analisis dan perancangan game edukasi bertema global warming*. Universitas Bina Nusantara.
- Yuwono Nasih.2010. *Pengelolaan Sampah Yang Ramah Lingkungan Disekolah*. Fakultas Pertanian UGM
<http://www.nasih@ugm.ac.id>
- Suindarti. 2011. *Jurnal Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director*. Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom : Yogyakarta.
- Pradana, Harly. *Game Pembelajaran Musikal Untuk anak-anak* : Yogyakarta

IPPC(2001),Climate Change 2001 : *Impact Adaption, and Vulnerability, summary
for policy marker, working group 2 3rd Assement report, Draft.*,

Vaughan, Tay, 2003, *Multimedia : Making It Works sixth edition*, McGraw-Hill
Technology Education, New York