

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari MEMBUAT *GAME TANK BATTLE* DAN *TRIVIA QUIZ* DENGAN *CONSTRUCT 2* UNTUK MENGASAH KEMAMPUAN BERPIKIR

1. Untuk merancang *game tank battle* yang menarik maka harus memberikan variasi karakter untuk tank musuh dan pemain, selain itu memberikan efek, background dan layout yang berbeda untuk tiap level permainan. Sehingga pertempuran yang disajikan tidak monoton dan tiap level merasakan pengalaman yang berbeda.
2. Untuk merancang *trivia quiz* yang menarik maka harus mampu menyajikan pertanyaan yang menantang, dan seru yang mudah dipahami oleh pemain, selain itu juga memberikan tingkat kesulitan yang berbeda pada tiap quiz dan juga memberikan reward dan punishment agar lebih menarik dan pemain tergerak untuk menjawab pertanyaan dengan benar.
3. Untuk menggabungkan *game tank battle* dan *trivia quiz* perlu mengatur pergantian antara *tank battle* dan *quiz* dengan cara memunculkan *quiz* pada saat pemain telah menghabiskan musuh sejumlah target yang telah ditentukan dan apabila pemain menjawab *quiz* baik benar maupun salah, maka terdapat *reward* dan *punishment*.
4. Ketertarikan pemain dalam bermain *game tank battle* dan *trivia quiz* berdasarkan dari SPSS yaitu :
 - Bermain *game tank battle* dan *trivia quiz* di masa mendatang rata-rata 36%,
 - Bermain *game tank battle* dan *trivia quiz* dalam kehidupan sehari-hari saya rata-rata 34%
 - Berencana bermain *game tank battle* dan *trivia quiz* rata-rata 36%.Yang membuat pemain mau bermain lagi jika game tersebut seru dan levelnya banyak.

5. Untuk membuat orang tertarik mengasah kemampuan berpikir sambil bermain *game* maka diperlukan pemilihan aset gambar yang menarik, audio yang menarik, serta pemilihan soal *quiz* yang menarik.

5.2 Saran

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya:

1. Dalam pembuatan *gameplay*, dapat menggunakan tema tertentu untuk setiap pertanyaan pada trivia *quiz*. Contoh pada level 1 semua pertanyaan terkait dengan negara dan pada level lain menggunakan tema yang lain.
2. Dalam pembuatan *gameplay battle tank* dapat mengambil sebagian peristiwa sejarah pertempuran sebagai referensi pertempuran yang ada. Sehingga dapat disisipkan cerita sejarah tentang peristiwa tersebut maupun informasi terkait *tank* yang digunakan dalam pertempuran tersebut.

