

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka diambil kesimpulan bahwa pembuatan *game* rhythm tentang lagu anak-anak Indonesia terdiri dari beberapa tahap, yaitu pembuatan asset, pembuatan level game, *test play*, development, UX initial balancing, dan rilis.

Game ini telah memiliki visualisasi yang dapat merangsang pertumbuhan anak.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis saat pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka didapat saran penelitian lanjutan sebagai berikut:

1. Perbaikan dalam segi visual.
2. Peningkatan system *gameplay*.
3. Penambahan variasi *gameplay* agar pemain tidak cepat bosan.
4. Memperluas platform *Operation System (OS)*.

Masih banyak kekurangan yang ada dalam pengerjaan karya. Tugas akhir ini masih terkendala masalah pengaturan waktu pengerjaan. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca bahkan bagi penelitian lanjutan.