

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Peristiwa 10 November merupakan Sejarah yang sangat berharga dan wajib bagi kita seluruh warga Indonesia untuk terus mempertahankan dan melestarikannya. Generasi yang paling sesuai untuk mempertahankan kesenian ini adalah anak - anak, karena pada usia tersebut memiliki rasa ingin tau dan masih dapat menerima dan memahami segala informasi, maka dari itu mereka sangat baik apabila dijadikan penerus untuk mempertahankan Sejarah para pemuda Surabaya yang semakin menghilang pada saat ini. Tetapi karena era globalisasi yang semakin maju membuat sejarah semakin hilang dan ditinggalkan. Dengan masalah yang ada tersebut maka dibuatlah *game* sejarah untuk anak. Peristiwa 10 November diangkat karena memiliki unsur-unsur patriotik dan disiplin yang kuat. Dengan format *game* handphone dan genre *tower defense* yang sesuai seperti peristiwa 10 November dimana arek-arek Suroboyo bertahan melindungi Surabaya dari serangan penjajah, diharap lebih mampu menarik minat anak untuk lebih belajar memahami sejarah pejuang para pemuda surabaya yang mempertahankan Indonesia yang sudah semakin hilang di makan jaman.

#### **6.2 Saran**

Dalam proses pembuatan *game* sebaiknya perhatikan penulisan pada setiap pemrograman, agar tidak terjadi *error* atau *bug* pada saat perilisan *game*. Diperlukan pemahaman *game maker language* atau bahasa pemrograman *game maker* serta pemahaman *game logic*, karena setiap *software* pembuat *game* memiliki bahasa pemrograman yang berbeda-beda sehingga pemahaman *game maker language* sangat diperlukan untuk pembuatan *game* menggunakan *Game Maker Studio Professional*.