

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kurangnya pengetahuan dan minat anak terhadap pelajaran sejarah, disebabkan karena banyaknya tulisan yang menyebabkan anak menjadi bosan. Karena itu, penulis mempunyai ide untuk membuat *game* interaktif untuk memperkenalkan para pahlawan Indonesia kepada anak-anak kelas 3-6 SD. Penulis menyimpulkan bahwa dengan adanya *game* yang bertemakan pahlawan, anak-anak dapat lebih tertarik untuk mengenal para pahlawan bangsanya.

*Game* yang dibuat sederhana, agar anak-anak mudah memainkannya. Berbeda dengan buku sekolah yang penuh tulisan, *game* ini lebih banyak memakai gambar. Gambar yang dibuat memakai gaya gambar kartun agar lebih menarik, namun tidak menghilangkan ke-khas-an dari pahlawan tersebut. Foto asli pahlawan juga tetap ditayangkan agar ingatan anak tetap pada wajah aslinya.

Media yang dibuat dengan tujuan agar anak-anak penasaran untuk mencari *game* Pahlawanku. Pertama-tama melihat poster di depan toko, lalu di dekat *display* CD melihat papan karakter yang berdiri sejajar dengannya, lalu anak-anak mulai mencari *game* tersebut.

## **5.2 Saran**

Pada kesempatan ini, penulis ingin memberikan saran kepada pihak Universitas Kristen Maranatha Fakultas Seni Rupa dan Desain agar tetap memberikan fasilitas terhadap mahasiswa Tugas Akhir. Untuk penulis sendiri, penulis berharap dapat lebih bertanggungjawab terhadap waktu agar mendapatkan hasil yang maksimal.