

BAB KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan *Game Healthy Food Scramble* ini diharapkan mampu mengajarkan makanan sehat kepada anak-anak, serta menjauhkan mereka dari *junk food* melalui sebuah media interaktif yang menarik. *Game* ini menawarkan sebuah pelajaran yang dikemas melalui permainan yang menarik. Dengan penggabungan grafik dan teknik *editing digital*, penulis dapat menambah kualitas visual sehingga anak-anak lebih tertarik untuk memainkannya. Luasnya jenis makanan sehat serta sulitnya mencari berbagai konsep *game* dan tata cara bermain yang akan digunakan menjadi hambatan pada saat mengerjakan *game* ini. Tetapi proses pembuatan *game* ini memberikan kesempatan kepada penulis untuk lebih memahami dan memperdalam wawasan penulis mengenai makanan sehat dan *game*. *Game* ini menjadi langkah pertama penulis untuk membuat lebih banyak lagi *game-game* sejenis agar dapat terus mengajarkan anak-anak mengenai berbagai hal yang baik untuk anak-anak. Semoga pelajaran-pelajaran yang ada dapat diserap dengan baik dan dapat dijadikan pedoman bagi anak-anak.

5.2 Saran

Merancang sebuah *game* bukanlah sesuatu yang mudah, dibutuhkan waktu dan tenaga yang tidak sedikit. Untuk membuat sebuah *game* yang baik diperlukan banyak orang. Banyak hal-hal dan ide-ide yang ternyata belum dikerjakan dan baru muncul setelah proses *coding* dilaksanakan. Selain itu banyak yang harus dipertimbangkan antara hasil yang ingin dicapai dengan waktu pembuatan.

Dalam membuat sebuah *game* makanan sehat hendaknya dilakukan *research* terlebih dahulu kepada makanan sehat yang ada, sehingga hasil di *game* dapat lebih mudah dimengerti dan diserap anak-anak. Logo *game* juga harus lebih diperhatikan agar lebih jelas dan tidak mengarah pada logo perusahaan makanan *junk food*.