

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan dan implementasi pada *game 2D top down shooter* maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Menggunakan *game* sebagai media penyampaian informasi kepada anak-anak lebih efektif daripada penggunaan media yang lain, karena anak-anak akan lebih mudah tertarik. Dengan memasukkan informasi tentang COVID-19 pada *game* dapat meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai penyakit ini.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat penulis berikan untuk penelitian atau pengembangan selanjutnya sebagai berikut:

1. Dapat dikembangkan dalam bentuk *online game* agar bisa ditambahkan *leaderboard*.
2. Musuh menjatuhkan koin ketika dibunuh.
3. Memberikan fitur untuk mengganti *skin player* dan senjata ketika sudah melewati beberapa *wave*.
4. Penambah besar ukuran map dan titik muncul musuh yang acak.
5. Menambah informasi mengenai penyakit COVID-19 yang lebih lengkap.