

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Pada perancangan *game* untuk meningkatkan *critical and creative thinking* dapat disimpulkan dari survei bahwa ketertarikan utama dari pemain pada *game* adalah bentuk *visual* karakter dan animasi.
2. Berdasarkan hasil survey dapat disimpulkan bahwa pemain dapat menikmati *game* dan merasa terbantu terhadap peningkatan pada pola pikir *critical and creative thinking* pemain.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya:

1. Perkembangan berikutnya adalah mengembangkan dan menambahkan variasi mekanik *game*, *visual level*, dan *feedback* ketika pemain melakukan aksi.
2. Perkembangan berikutnya adalah meningkatkan musik, visual aset 2d agar lebih menarik dan lebih terikat dengan tema.