

3. *Game* Gatotkaca dapat mengasah tingkat fokus terhadap anak tunawicara dan mampu memancing reaksi si anak agar dapat mengucapkan setidaknya satu huruf yang keluar dari mulutnya.

5.2 Saran

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini, adapun beberapa saran yang dapat dicantumkan adalah sebagai berikut:

1. *Game* Gatotkaca ini masih berbasis 2D, harapan kedepannya dapat dikembangkan menjadi 3D.
2. *Game* Gatotkaca ini terbilang masih memiliki tampilan yang sangat sederhana diharapkan kedepannya dapat dikembangkan kembali dengan menambahkan *layout level* sendiri didalam *game*, bisa ditambahkan pula *puse* pada saat permainan dimulai agar tampilan semakin menarik.
3. *Game* Gatotkaca ini berbasis *desktop*, harapannya dapat dikembangkan menjadi *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharwiyanti, Sri, and Romi Satria Wahono. 2003. "Pengantar Unified Modeling Language (UML)." *Ilmu Komputer*: 1-13.
- HIRNANDIN, ASTRI. 2018. "Video *Game Edukatif* Terhadap Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Manusia Pada Anak Tunarungu Kelas I." *Jurnal Pendidikan Khusus* 10.2.
- Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2d "Kerusakan Lingkungan" Dengan Teknik Masking. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(3), 54.
- Ropianto, M. 2016. "Pemahaman Penggunaan Unified Modelling Language." *Jurnal Teknik Ibnu Sina JT-IBSI* 1.01.

Salen, Katie and Zimmerman, Eric. 2004. Rules of Play Game Design Fundamentals. London: The MIT Press.

Sciira. (2011). Panduan pemula menggunakan construct. *<https://www.scirra.com/tutorials>*, diakses tanggal 25 juli 2015.

Shalahuddin, M., Rosa A.S. 2004. Rekasaya Perangkat Lunak (terstruktur dan berorientasi objek). Modula : Bandung.

Undang - Undang Republik Indonesia tentang sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 Pasal 32(1)

<https://www.youtube.com/watch?v=bPBZ9epWUf8>

Diakses pada Juli 2018 pukul 21:30 WIB

<https://redfoc.com/platfromer-series-construct-2-tutorial/>

Diakses Pada Juli 2018 pukul 21:30 WIB