

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam penciptaan game *VE's Gift:Dolls of the Family* ini, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* ini adalah produk pengembangan dari komik digital berjudul *VE's Gift*.
2. *Game* ini dapat memberikan moral berupa pentingnya keluarga bagi seorang anak kecil.
3. *Game* ini dibuat untuk tujuan mengembangkan IP karakter bernama Soren Rees yang berasal dari komik.

B. Saran

Dalam proses praproduksi, alangkah baiknya menyusun rencana dengan sedetail mungkin dengan jangka waktu yang logis. Saat pelaksanaan produksi pun harus diimbangi mana yang prioritas mana yang bukan. Pada saat proses pembuatan, lebih baik fokuskan pada bagian inti diikuti dengan tahap *polishing* atau memperbagus kualitas *game*.

DAFTAR PUSTAKA

Bambang GS. 2018. INTELLECTUAL PROPERTY ANIMASI DI INDONESIA. Jurnal Bahasa Rupa. Vol 1 Nomor 2. 1

Harmaini. 2013. Keberadaan Orang Tua Bersama Anak. Jurnal Psikologi. Vol 9 Nomor 2. 1-2

Direktorat Inovasi dan Kekayaan Intelektual IPB. <http://dik.ipb.ac.id/ki-hki/>
Direktorat Inovasi dan Kekayaan Intelektual IPB

VE's Gift. 2019. https://www.webtoons.com/id/challenge/ves-gift/list?title_no=290118

Vlachopoulos, D., Makri, A. The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. *Int J Educ Technol High Educ* **14**, 22 (2017). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1>

Eka Wulandari. 2016. PROMOTING FUN LEARNING IN WRITING THROUGH GAMES. Journal of English Education, Literature, and Culture. Vol 1 Nomor 2.

Grace, Lindsay. (2005). Game Type and Game Genre. Retrieved February. 22. 2009.

Foster, Aroutis & Mishra, Punya. (2009). Games, claims, genres, and learning. Handbook of research on effective electronic gaming in education. 1. 33-50.

Karpouzis, Kostas & Tsatiris, Georgios. (2021). AI in (and for) Games.

Fahme, Minhaz-Us-Salakeen & Khan, Tanimul. (2021). Game Feels and Effects. 10.1007/978-1-4842-6917-6_10.