

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

1. *Game* “Putri Hijau” diharapkan mampu digunakan sebagai media promosi salah satu cerita rakyat Indonesia.
2. *Game* “Putri Hijau” diharapkan dapat menarik minat anak-anak terhadap cerita rakyat.
3. Dalam sebuah produksi baik animasi ataupun *game*, dibutuhkan sebuah kerja sama tim yang solid dan kompak. Sangat sulit untuk dapat berdiri sendiri tanpa bantuan dan *support* dari orang lain.
4. Dalam proses pembuatan *game* sangat dibutuhkan sebuah perencanaan yang matang mulai dari pra-produksi, masa produksi dan paska produksi. Pengumpulan data yang rinci dan detail serta referensi untuk memudahkan proses produksi.
5. Konsep dan perencanaan yang disusun dan dijalankan dengan baik akan menghasilkan hasil akhir karya yang baik pula.

#### **6.2 Saran**

1. Tingkatkan *gameplay* dan mekanik dalam *stage* agar lebih menarik.
2. Gunakan dialog percakapan agar cerita yang disampaikan lebih mudah dipahami.
3. Pemilihan tema sebaiknya disesuaikan dengan masalah yang sedang berkembang di masyarakat.
4. Susunlah konsep dan *game design document* dengan matang agar dapat memudahkan selama masa produksi.

## DAFTAR PUSTAKA

Bates, Bob., 2004. *Game Design Second Edition*. Boston: Thomson Course Technology.

Crawford, Chris. 2003. *Chris Crawford on Game Design*. United States of Amerika: New Riders Publishing.

Johnston, Ollie., Frank Thomas. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.

