

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan gim mobile bertema *advertising* adalah hal baru. Layaknya hal baru, tingkat keberhasilannya tergantung pada seberapa baik hasil akhir dari gim ini. Penerimaan *targetaudience* akan baik apabila gim ini dirancang dan diselesaikan dengan baik.

Kesulitan dalam perancangan gim ini adalah minimnya referensi tentang gim bertema yang sama. Namun demikian, bukan tidak mungkin di selesaikan karena teknologi gim zaman sekarang telah maju. Dengan mencontoh dan memadukan referensi gim lain yang telah ada, hasil terbaik sangat mungkin dicapai. Beberapa referensi yang diperlukan telah dilampirkan dalam tugas akhir ini.

Kesulitan lain yang mungkin hadir adalah sistem pembaca kode QR. Secara teknis telah banyak aplikasi yang disertai pembaca kode QR atau QR *codereader* dan dapat bekerja dengan baik. Namun demikian, belum banyak yang memadukannya dalam gim.

B. Saran

Perancangan gim sebagai media periklanan ini masih sangat dasar sekali. Perancangan ini masih dapat disempurnakan dengan menambah aturan main baru, karakter baru dan aset-aset gim baru.

Perancangan lain juga dapat memadukannya dengan gim yang sudah ada dengan genre yang berbeda, seperti : *Lifesimulation*, *action*, atau *RPG*.

Demikian saran dari perancang. Semoga dapat menjadi pelajaran untuk perancangan selanjutnya agar hasil yang dibuat dapat lebih maksimal dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Bates Bob, Game Design, cetakan kedua. Thomson Course Technology PTR :
United State, 2004

Danang Sunyoto, 2012, Dasar-dasar Manajemen Pemasaran, cetakan pertama.
Penerbit CABS: Yogyakarta.

Feil John and Scattergood, Beginning Game Level Design. Thomson Course
Technology PTR : United State, 2005

Jason Darby, Game Creation for Teens. Thomson Course Technology PTR :
United State of America, 2008

Pardew Les, Game Arst For Teens. Thomson Course Technology PTR : United
State, 2004

Rogers Scott, Level Up!. Penerbit : A John Wiley & Sons, Ltd., Publication :
United Kingdom, 2010

Rouse Richard, Game Design Theory, cetakan kedua. Wordware Publishing, Inc:
Texas, 2005

Suyanto M, Strategi Periklanan pada E-Commerce Perusahaan Top Dunia, 2003

Wenats Eka, Kurniawaty Yusuf, Leonita K. Syarief, Putut Widjanarko, Rini
Sudarmanti, Suraya, Tri Wahyuti, Wahyutama, Ratno Suprpto, Integrated
Marketing Communications: Komunikasi Pemasaran di
Indonesia. Penerbit PT. Gramedia Pustaka : Jakarta, 2012

Tautan

<http://www.activia.com>

<http://www.play.google.com>

<http://www.techno.okezone.com>

<http://lightningv.blogspot.com/>

<http://www.rumahtips.com/>

<http://www.liveleak.com/>

<http://www.tastyburger.com/>

<http://www.blunderconstruction.com/>

<http://healthyfastfood.biz/>

<http://www.streetsicecream.com.au/>

<http://www.plehns.com/>

<http://fc-kesehatan.blogspot.com/>

<http://warasfarm.wordpress.com/>

<http://zildamaulinajizantara.wordpress.com/>

<http://www.apotekmaxs.com/>

<http://dreamatico.com/>

<http://pondokibu.com/>

<http://www.recycleaway.com/>

<https://anannanti.wordpress.com/>



<http://www.stevenziet.nl/>



LAMPIRAN



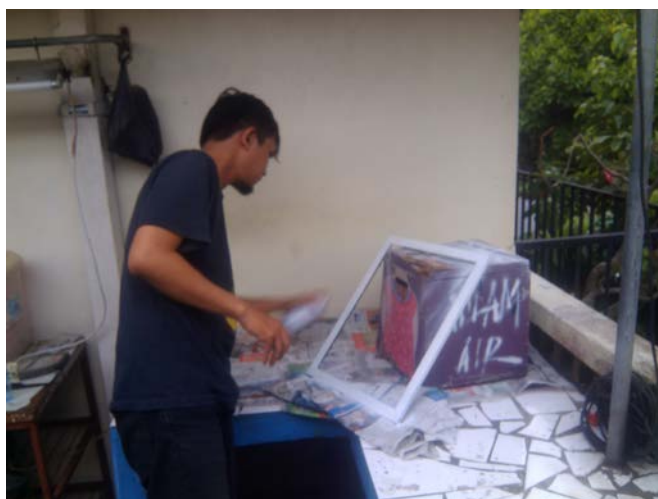
Pembuatan Magnet kulkas sebagai media pendukung



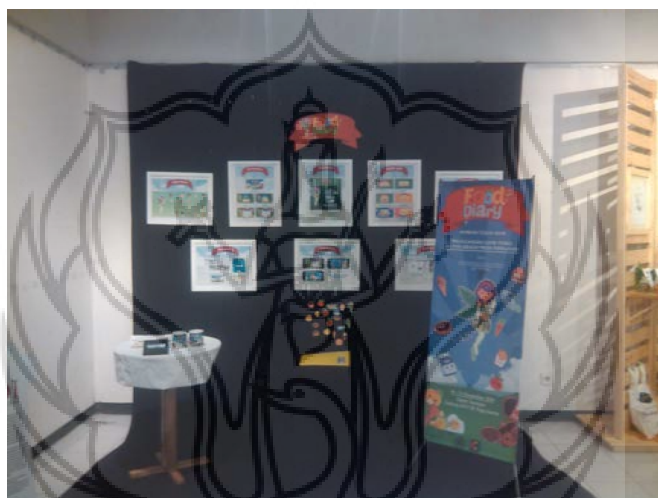
Pembuatan Display Pameran Tugas Akhir



Gnet Kulkas yang telah selesai dibuat



Pembuatan figura untuk pameran Tugas Akhir



Pameran Tugas Akhir gim Mobile Activia



Amirul Hakim di depan stand display pameran tugas akhir gim mobile activia