

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penulisan laporan, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan dari seluruh proses pembuatan karya tugas akhir game “*Mining Task: Dig up Magic Gemstone*”

1. Penciptaan game “*Mining Task: Dig up Magic Gemstone*” telah selesai diproduksi dan terjadi beberapa perubahan seiring berjalannya konsultasi seperti judul laporan dan karakteristik dari *asset*-nya.
2. Penciptaan game “*Mining Task: Dig up Magic Gemstone*” telah selesai terdiri dari 3 level yang tiap levelnya terdiri dari 2 *stage*.
3. Penciptaan game “*Mining Task: Dig up Magic Gemstone*” menggunakan teknik *digital drawing* dan animasi 2D *per-sprite* untuk pembuatan aset, sedangkan untuk proses pembuatan mekanisme menggunakan teknik *digital programming* dengan menggunakan sistem *drag and drop*.
4. Cara penyampaian informasi tentang Batu Mulia di Indonesia pada game “*Mining Task: Dig up Magic Gemstone*” dilakukan dengan cara pembuatan infografis singkat dan dapat diakses di dalam permainan tersebut.
5. Penciptaan game “*Mining Task: Dig up Magic Gemstone*” yang menyenangkan tetapi terdapat media informatif yang dapat disampaikan.

#### B. Saran

Proses penciptaan game “*Mining Task: Dig up Magic Gemstone*” telah dilalui, ada beberapa hal yang dapat menjadi saran antara lain :

1. Menciptakan sebuah karya berupa game yang dengan memasukkan unsur infografis harus dikonsepsikan secara matang-matang terlebih dahulu, seperti bertanya kepada pakar atau ahli dalam bidangnya yang ingin di masukan entah dari disain gamenya itu sendiri atau infografis yang akan dimasukkan.
2. Diperlukan riset agar karya dapat dipertanggung jawabkan dengan benar, sebelum memulai menciptakan sebuah karya.
3. Jangan suka menunda-nunda pekerjaan dari timeline yang sudah diatur, agar kedepannya tidak menumpuk pekerjaan ketika sudah tenggat waktu.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

Arnaldo, Levy dan Bohari Muslim. 2015. Ragam Pesona Batu Nusantara.  
Jakarta Selatan: Wahyumedia.

Fitri, Yuni Rahma. 2015. 1001 Aksesoris Dari Batu Mulia Ensiklopedia & Tutorial  
Craft. Jakarta: Gramedia.

Sibero, Ivan C. 2009. Langkah Mudah Membuat *Game 3D*. Yogyakarta:  
MediaKom

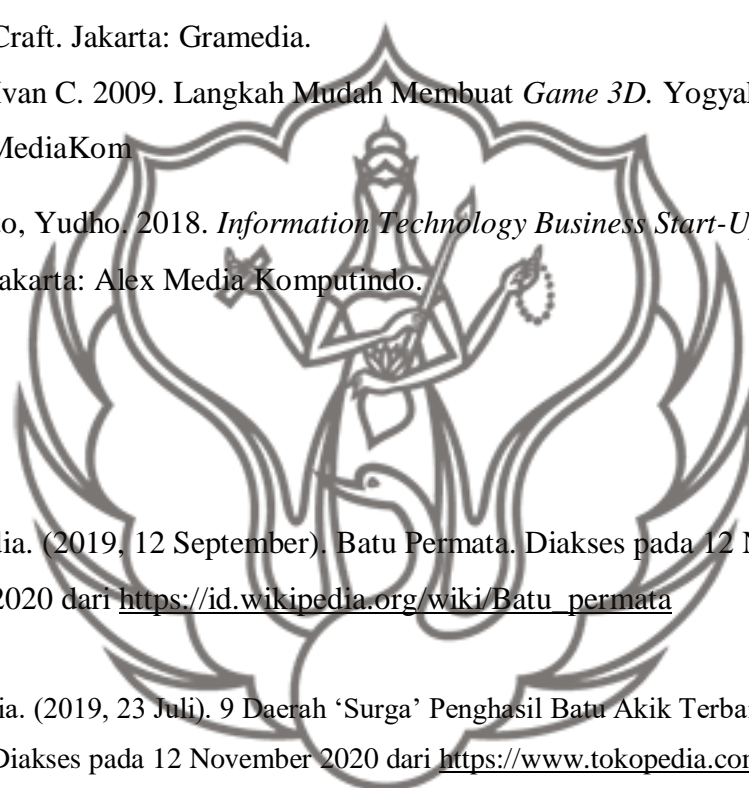
Yudhanto, Yudho. 2018. *Information Technology Business Start-Up*.  
Jakarta: Alex Media Komputindo.

### Laman

Wikipedia. (2019, 12 September). Batu Permata. Diakses pada 12 November  
2020 dari [https://id.wikipedia.org/wiki/Batu\\_permata](https://id.wikipedia.org/wiki/Batu_permata)

Tokopedia. (2019, 23 Juli). 9 Daerah 'Surga' Penghasil Batu Akik Terbaik di Indonesia.  
Diakses pada 12 November 2020 dari <https://www.tokopedia.com/blog/9-daerah-surga-penghasil-batu-akik-terbaik-di-indonesia/>

Syarif, Ika Suryani. (2015, 21 Februari). Batu-batu Mulia Terpopuler di Indonesia.  
Diakses pada 13 November 2020  
<https://www.suarasurabaya.net/ekonomibisnis/2015/Batu-batu-Mulia-Terpopuler-di-Indonesia/>



## Gambar

<https://hot.liputan6.com/read/4076706/7-jenis-batu-mulia-dan-harganya-yang-harus-dipahami-jangan-sampai-salah>

<https://toplintas.com/batu-hijau-garut/>

<https://dody94.wordpress.com/2015/04/05/batu-bacan-batu-impian-2/>

<https://www.tokopedia.com/zsutandi/batu-bacan-doko-asli>

<https://palembang.tribunnews.com/2015/03/13/221-giok-idocrase-aceh-diborong-rp15-miliar>

<https://www.liputan6.com/citizen6/read/2258240/fenomena-batu-akik-kalsedon-di-pacitan>

<https://www.bukalapak.com/p/hobi-koleksi/batu-cincin/rough-bahan-batu-akik/aumx9d-jual-kdb05-44-cts-batu-opal-kalimaya-dalam-botol-natural-small-chips-afrika-africa-ethiopia-ethiopian-welo>

[https://store.steampowered.com/app/571310/SteamWorld\\_Dig\\_2/](https://store.steampowered.com/app/571310/SteamWorld_Dig_2/)

[https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow\\_Knight/](https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/)

<https://www.bigfishgames.com/games/6686/unsolved-mystery-club-ancient-astronauts-ce/>

