

BAB VI

PENUTUP

B. Kesimpulan

Dari uraian dan hasil pembahasan dari seluruh materi yang di sampaikan dalam laporan tugas akhir yang berjudul “Penciptaan *Game 2D Visual Novel “Iris”*” yang telah disusun dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. *Game 2D Visual Novel “Iris”* menonjolkan *character development*.
2. Pada *Game 2D Visual Novel “Iris”*, pemain bisa menentukan takdir 2 karakter sekaligus dengan memilih *ending* sesuai dengan jawaban yang telah di pilih pada *game “Iris”*.
3. Tahapan-tahapan dalam pembuatan *Game 2D Visual Novel “Iris”* cukup rumit sehingga harus lebih berhati-hati dalam melakukan revisi.
4. Dalam penulisan cerita menggunakan bahasa inggris sehingga pemain diluar Indonesia bisa menikmatinya.
5. Penciptaan karya ini menghasilkan sebuah *game* yang mempunyai tampilan grafis 2D yang baik dengan konsep *vintage* yang sesuai dengan cerita “*Iris*”.
6. Hasil dari responden mengatakan *Game 2D Visual Novel “Iris”* adalah *game* yang menarik terutama dari segi cerita, konsep dan visual.

C. Saran

Saran-saran yang didapat dari penelitian penciptaan sebuah *game* ini adalah:

1. Menyelesaikan seluruh cerita terlebih dahulu agar tidak membuang banyak waktu dalam membuat ilustrasi yang ujungnya tidak terpakai karena revisi cerita.
2. Membuat pertanyaan lebih banyak di antara cerita agar menjadi salah satu poin menarik dalam *Game 2D Visual Novel “Iris”*.
3. Penulisan cerita harus di sesuaikan dengan umur 12 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Atwater, Eastwood. 1983. Prentice-Hall : *Psychology of Adjustment*
- Dillon, Teresa. 2005. *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK:Futurelab prototype context paper: Adventure Author
- Ekman , Paul. 1999. John Wiley & Sons: *Handbook of Cognition and Emotion*.California: University of California
- Scherer . Klaus R. .2005. *Trends and Developments: Research on Emotion*. Geneva: University of Geneva
- K.T,Strongman.2003.John Wiley & Sons: *The Psychological of Emotion – from everyday life to theory*. England: British Library
- Lebowitz, Josiah and Klug, Chris .2011. *Interactive Storytelling for Video games*, p.194. USA: Elsevier Inc
- Liimatainen. Harri. 2015. *How Women Play Mobile Games – Studying the Customer Culture of Mobile Games among Young Adult Female*. Finlandia: Aalto Univerity School of Business
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
-
- <https://www.flowermeanings.org/iris-flower-meaning/> Diakses pada Kamis, 18 Juli 2019, pukul 19:29 WIB.
- <https://www.interflora.co.uk/content/iris/#varietes/> Diakses pada Selasa, 30 Juli 2019, pukul 03.40 WIB.
- http://www.support.google.com/googleplay/appgame_ratings/ Diakses pada Selasa, 30 Juli 2019, pukul 03.20 WIB
- <https://www.globalrating.com/ratings-guide.aspx/>, diakses pada hari Jumat 13 November 2020, pukul 12.20 WIB
- <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/02/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>, diakses pada hari Selasa, 13 November 2020, pukul 11.35. WIB
- <https://www.globalrating.com/ratings-guide.aspx/>, diakses pada hari Selasa, 20 Juli 2019, pukul 20.37 WIB
- <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>, diakses pada hari Rabu, 13 November 2020, pukul 12.53 WIB