

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan seluruh materi yang telah dijabarkan. Dapat diambil kesimpulan bahwa penciptaan *game* 2D “Friend:string ties” telah selesai dilaksanakan. Proses penciptaan karya seni ini telah lewati dan membuahkan karya yang sesuai dengan konsep penciptaan.

Mekanika *platform andvanture* 2d membuat pemain bisa mengambil waktu untuk memainkan *game* dan menikmati visual yang merupakan *selling point* dari *game* ini dan agar dapat memainkannya lagi untuk menyelesaikan *game* ini.

Dengan tema ikatan persahabat yang kuat sebagai inti cerita dalam *game* ini diimplementasikan dengan visual yang cerah dan hangat disertai dengan music dan bgm yang mendukung suasana tersebut.

Penyampaian informasi tentang ikatan persahabatan secara tidak langsung melalui judul, tema, cerita dan visual yang diberikan dalam *game* ini ditujukan untuk pemain agar sadar dengan ikatan persahabatan ke sesama teman itu sangatlah kuat dan berarti walau sekecil apapun itu.

DAFTAR PUSAKA

Rogers, Scott. (2010). *LEVEL UP! The Guide to Great Video Game Design*. United Kingdom:

John Wiley & Sons Ltd.

Jags, *Journal of Anomation & Games Studies*. (2015). Kajian Pustaka Perkembangan Genre

Games dari Masa ke Masa. Yogyakarta: ISSN 24965662

Santrock. J. W. (2002). *Adolescence: Perkembangan Remaja*.(edisi keenam)
Jakarta: Erlangga.

Hamzah, Yeni Imaniar (2008). *Di Balik Fantasi Dan Sskapisme dalam Novel "Stardust"*. Univesitas Indonesia. Skripsi

<https://thegameawards.com/history/year-2018>. Diakses pada tanggal 28 Agustus 2020

