

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian, penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi-materi pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan mengenai *game* gachild yaitu sebagai berikut :

1. Berdasarkan 12 Prinsip dasar animasi, *Game* gachild bisa dianggap menarik dari segi animasinya karena setidaknya sudah mencakup 6 dari 12 prinsip dasar animasi yang membuat suatu *game* bisa menjadi menarik.
2. Mengacu pada teori warna, *game* gachild bisa dianggap menarik karena pembagian warna yang merata termasuk warna primer.
3. Berdasarkan data tahap pengujian dan evaluasi, *game* gachild bisa dinyatakan layak digunakan.
4. *Game* gachild dirancang dengan menggunakan teknik dasar *hand drawn* dan hasilnya bisa dikatakan menarik. Kesimpulan ini berdasarkan hasil evaluasi *game* pada segmen umum dan anak usia 5 – 7 tahun.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Dari penulisan pembuatan *game gachild*, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya, antara lain :

1. Untuk membuat game yang baik dan efektif, sebaiknya dikerjakan dalam *team* sehingga dapat berbagi tugas, ada yang bertugas untuk mendesain grafisnya, ada yang bertugas sebagai programernya dan pembagian tugas lainnya, sehingga game dapat diselesaikan dengan cepat dan efektif.
2. *Game gachild* ini berbasis *desktop* jadi bisa dikembangkan nantinya menjadi *game Mobile*.
3. Lebih diperkaya lagi teori – teori soundnya untuk membuat game lebih baik lagi dari segi soundnya.
4. Untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan objek agar evaluasi game lebih baik.
5. Pada perancangan grafis disarankan menggunakan alat dan software yang *update* agar mendapatkan hasil yang lebih efisien.