

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada penjelasan dan ulasan seluruh bab serta proses terakhir “Perancangan Aset Grafis Game Android Adu gasing” maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dalam pembuatan aset grafis game ini, menggunakan tool grafis yang sudah familiar dan tidak memerlukan keahlian yang kompleks, sehingga siapa saja yang ingin mencoba membuatnya tidak akan merasa kesulitan.
2. Tampilan dari gasing –gasing di buat sangat menarik dan modern tanpa meninggalkan ciri tradisional dari gasing – gasing di seluruh indonesia. Sehingga pemain bisa memainkan sambil mengenal nama – nama gasing di seluruh indonesia.
3. Letak tombol yang jelas dengan teks pada tombol menggunakan bahasa Indonesia serta tombol yang berupa simbol menggunakan gambar yang sesuai dan mudah dimengerti fungsinya, hal tersebut memudahkan pemain dalam mengoperasikan menu-menu yang tersedia. Pengolahan gambar menjadi animasi membuat animasi, membuat text, ini menarik dan mudah dimengerti karena terdapat unsur-unsur grafis, dan animasi.
4. Pengolahan gambar menjadi Sprite / pembuatan animasi Game, pengolahan teks, dan efect pada game semua dilakukan menggunakan Adobe Photoshop CS, Graphic Gale Free Edition.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini tentu masih terdapat kekurangan yang dapat disempurnakan lagi pada penelitian berikutnya. Agar perancangan aset grafis ini dapat menjadi lebih sempurna, untuk itu saran yang diberikannya yaitu :

1. harapannya *Perancangan aset grafis* ini dapat dikembangkan, semoga *Perancangan aset grafis* ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik - baiknya. Khususnya bagi para 2D artist yang hendak berkecimpung di dunia game.
2. Tampilan game adu gasing ditambahkan dengan tampilan gambar 3 dimensi.
3. *Tampilan game* adu gasing dapat memvisualisasikan seluruh gasing di indonesia.

Demikian saran-saran yang penulis rasakan penting untuk disampaikan. Untuk selanjutnya penulis berharap kritik serta saran yang sifatnya membangun bagi kesempurnaan game ini nantinya.