

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti menyimpulkan beberapa kesimpulan yaitu:

1. Penggunaan aset dua dimensi (2D) dalam pembuatan aset karakter *game* berpengaruh terhadap penggunaan teknik *parenting* dalam pembuatan aset *game*.
2. Penggunaan teknik *parenting* pada pembuatan objek karakter *game* EDDERKOPP berpengaruh terhadap penggunaan *visual* 2D karakter yang digunakan dalam *game* EDDERKOPP.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran yang dapat dilakukan bagi pengembang *game* EDDERKOPP dan bagi penelitian selanjutnya. Bagi *developer* yang akan melakukan pengembang dalam *game* EDDERKOPP disarankan agar dapat mengembangkan *game* EDDERKOPP sesuai dengan alur dari *game* EDDERKOPP sendiri. Pengembangan dapat dilakukan pada objek karakter yang ada dalam *game* EDDERKOPP seperti penambahan objek karakter yang dapat mendukung *gameplay* dari *game* EDDERKOPP itu sendiri baik itu objek karakter musuh maupun objek karakter lainnya. Adapun pengembangan lain yang dapat dilakukan yaitu penambahan *level* atau tingkat kesulitan dari *game* EDDERKOPP. Penambahan *level* dimaksudkan agar *gameplay* pada *game* EDDERKOPP semakin menarik bagi para pemainnya. Pengembangan pada tampilan *visual* dalam *game* EDDERKOPP juga dapat dilakukan agar dalam tampilan permainan yang dimiliki semakin menarik sehingga tidak membuat pemain merasa bosan dalam memainkan *game* EDDERKOPP. Pengembangan yang dilakukan dalam *game* EDDERKOPP diharapkan dapat membuat *game* EDDERKOPP semakin menarik untuk dimainkan.

Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya lebih cermat jika akan menambahkan variabel penelitian. Pencarian referensi mengenai teknik *parenting* juga merupakan hal penting yang harus diperhatikan dalam menerapkan referensi yang digunakan. Penelitian yang

berhubungan dengan teknik parenting dalam game sangat sulit ditemukan. Selanjutnya, yang disarankan bagi seorang peneliti yaitu apabila dalam penelitiannya menggunakan jenis populasi dan sampel yang sama, akan lebih baik jika dalam penggunaan populasi dan sampel penelitiannya di tingkatkan menjadi lebih luas, seperti menggunakan populasi dan sampel seluruh mahasiswa di Yogyakarta yang memiliki konsentrasi studi mengenai *development game* atau pengembangan yang berhubungan dengan *game*.

Adapun keterbatasan penelitian yang ditemukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya meneliti variabel penggunaan teknik *parenting* pada *game* EDDERKOPP dan variabel penggunaan aset karakter 2D dalam *game* EDDERKOPP. Penelitian mengenai variabel lain seharusnya dapat dipertimbangkan oleh peneliti.
2. Sulitnya mendapatkan referensi penelitian melalui jurnal dan buku yang membahas mengenai penggunaan teknik *parenting* dalam pembuatan objek karakter sebuah *game*.