

## BAB V

### 5.1. Kesimpulan

Setelah gim visual novel “Around You” selesai dibuat dan diuji, dari uraian dan penjelasan serta pembahasan keseluruhan pada bab-bab sebelumnya dan dalam mengakhiri pembahasan maka diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penyampaian cerita tentang “Bahaya Penyalahgunaan Narkoba” dan “Bahaya Terjerumus di Lingkungan Narkoba” yang terdapat pada gim visual novel “Around You” dapat tersampaikan dan pemain dapat menangkap pesan tersebut.
2. Ilustrasi konsep “Bahaya Penyalahgunaan Narkoba” dan “Bahaya Terjerumus di Lingkungan Narkoba” dalam gim visual novel “Around You” sudah cukup tepat.
3. Desain karakter, dunia game, dan antarmuka gim visual novel “Around You” cukup sesuai.
4. Gim visual novel “Around You” dapat dipahami dan digunakan dengan mudah oleh pengguna.

### 5.2. Saran

Penelitian yang dilakukan ternyata tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan. Oleh sebab itu, agar perancangan gim visual novel “Around You” menjadi lebih baik, maka diterima saran-saran sebagai berikut:

1. Meningkatkan kualitas desain karakter, lebih ekspresif, dan penambahan pose pada karakter .
2. Meningkatkan kualitas tampilan latar belakang pada alur cerita.

3. Meningkatkan kualitas audio, baik efek musik ataupun musik latar belakang.
4. Ukuran pada *textbox* lebih disesuaikan.
5. Meningkatkan kualitas pengetikan karena masih terdapat beberapa kata yang *typo*.
6. Meningkatkan kualitas dari tata bahasa.

