

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah *visual novel* “Wali Sanga” selesai dibuat dan diuji, maka diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pemain dapat menangkap dan mempelajari pesan tentang “Bagaimana menjadi seseorang yang memiliki akhlak yang baik” yang disampaikan dalam *visual novel* “Wali Sanga”.
- b. Ilustrasi konsep “tentang Wali Sanga” dan “kisah-kisahny” dalam *visual novel* “Wali Sanga” sudah mencapai 60-75% dalam pengilustrasiannya.
- c. Desain karakter, dunia *game*, dan antarmuka *visual novel* “Wali Sanga” cukup sesuai sekisar 50-80%.

5.2 Saran

Agar perancangan *game visual novel* “Wali Sanga” menjadi lebih baik, maka diterima saran-saran sebagai berikut:

- a. Dibutuhkan waktu lebih banyak untuk merancang *visual novel*.
- b. Memperkaya narasi, karakterisasi, dan menyesuaikan topik dengan target *audience*.
- c. Menambah fitur lebih lengkap.
- d. Belajar membuat gambar latar secara mandiri.
- e. Membuat *visual novel* dengan *engine* yang lebih baik sehingga memperkecil kemungkinan muncul *bug* pada *game* dan memperluas jangkauan *platform*.