

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya hingga tahap implementasi, hasil dari penelitian ini bahwa *Visual Novel "Live with Me"* dapat dibuat menggunakan *software* TyranoBuilder dan Adobe Photoshop sebagai perancang *interface*. Perancangan aplikasi meliputi proses konsep, desain, pengumpulan materi, penyusunan dan pembuatan, uji coba, dan penyebarluasan. Untuk pengujiannya digunakan metode *blackbox testing*.

Setelah penulis menyelesaikan *game "Live with Me"* ini maka dapat diambil kesimpulan bahwa *game* ini cocok sebagai sarana hiburan sekaligus edukasi untuk media edukasi untuk kampanye anti kekerasan kepada hewan.

Adapun kesimpulan dari *game* ini yaitu :

1. Dari pengujian, baik seluruh fungsi dan control permainan telah berjalan sesuai dengan rancangan dengan menggunakan metode MDLC meliputi Konsep, Desain, Pengumpulan Materi, Penyusunan dan Pembuatan, Uji Coba, Penyebarluasan. Dan fungsi dan control permainan telah dibuktikan melalui pengujian Blackbox testing dibuktikan pada Tabel 4.1.
2. Setelah tahap perancangan sebuah *visual novel* bisa berjalan dan bekerja dengan baik mulai dari awal hingga akhir permainan sesuai dengan chapter 1 hingga 8 yang dapat dibuktikan dalam Tabel 4.1. Percabangan

alur cerita dalam *visual novel* berjalan dengan baik sesuai dengan *storyline* yang telah di desain.

5.2. Saran

Setelah penulis selesai menyelesaikan penelitian terhadap tema yang diambil, berikut ini ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis dalam merancang

1. Menambah jumlah karakter sehingga membuat permainan lebih menarik.
2. Menambahkan jumlah alur cerita dan ending sehingga pemain tidak mudah bosan.
3. Memperbanyak ekspresi karakter sehingga *visual game* lebih nyata dan menarik.
4. Saat memulai perancangan, pertimbangkan secara mendalam konsep, ide, tema dan setting yang akan dibuat. Jika tidak terlalu dipertimbangkan maka perancangan yang dibuat tidak bisa terlalu fokus dari segi *visual* maupun cerita, dan juga dapat lebih mempermudah proses perancangan ke tahap selanjutnya.
5. Perbanyak referensi atau acuan.
6. Harapan penulis semoga aplikasi ini dapat berguna dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Penulis juga menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca atau seluruh pihak agar penulis dapat lebih baik untuk kedepannya. Karena penulis menyadari dalam *game "Live with Me"*

ini masih terdapat banyak kekurangan yang dapat diperbaiki maupun dilengkapi oleh pengembang selanjutnya.

