

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam pembuatan game cerita bergambar visual novel "*Sekaten Park Jogja*", maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Game Cerita Bergambar "*Sekaten Park Jogja*" dengan tipe genre novel interaktif atau biasa lebih dikenal visual novel dapat dikembangkan melalui metode-metode yang ada dalam penelitian ini.
2. Ren'py dan Editra dapat digunakan sebagai tools atau alat pengembangan game cerita bergambar ini.
3. Game Cerita Bergambar yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat berjalan pada platform desktop sistem operasi windows.
4. Setelah game selesai dibuat, dilakukan uji sistem dengan metode Black Box Testing. Setelah dilakukan pembenahan dari hasil testimoni sudah dapat dimainkan.
5. Game Novel Interaktif "*Sekaten Park Jogja*" dapat dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman *Phyton*.

5.2 Saran

Dari pembuatan game cerita bergambar visual novel “Sekaten Park Jogja”, ada beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian berikutnya. Adapun sarannya sebagai berikut :

1. Mengembangkan game ini agar dapat dijalankan pada sistem *platform Android*.
2. Mengembangkan minigame-miniagame yang lebih banyak lagi agar player yang memainkan game visual novel ini tidak cepat bosan.
3. Menambahkan lebih banyak objek gambar yang dapat memunculkan percakapan-percakapan antar tokoh.
4. Terdapat sistem *result game* yang menampilkan gambar-gambar khusus dari tokoh yang terdapat dalam cerita.
5. Menambahkan sistem update aplikasi agar cerita yang disajikan di dalam game tidak monoton.