



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perkembangan *video game* dari masa ke masa tidak akan pernah mati. Akan tetapi *video game* yang populer banyak dimainkan oleh para *gamer* baik pada masa awal kemunculannya hingga di masa yang akan datang. Pada masa sekarang sudah ada beberapa *video game* tahun 90-an dibuat ulang dengan kualitas grafis yang mengikuti zaman sekarang, bahkan perusahaan *developer video game* merilis ulang konsol *video game* milik mereka dengan ukuran yang lebih kecil disertai dengan beberapa *game* yang dimainkan pada tahun 90-an tersebut. Seperti pada tahun 2016 dan tahun 2017, Nintendo merilis konsol *NES Classic* dan *SNES Classic*, serta pada tahun 2018 ini, Sony merilis konsol *Playstation Classic*.

Buku kumpulan delapan *video game* paling populer di era 90-an yang dirancang oleh penulis. Pemilihan delapan *video game* ini berdasarkan dengan hasil pengumpulan data melalui kuesioner kepada target *gamer* dan hasil diskusi dengan dosen pembimbing. Kemudian ilustrasi pada buku ini menggunakan ilustrasi berupa *digital painting*. Pemilihan ilustrasi ini melalui hasil studi eksisting, hasil pengamatan, dan hasil eksperimen. Dalam buku ilustrasi yang dirancang penulis terdapat 40 halaman yang berisi mengenai sejarah singkat dan informasi, cara bermain (*gameplay*), kumpulan *screenshot game*, serta kumpulan *game* pendahulu dan penerus *video game* masing-masing.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil sidang akhir pada tanggal 20 Desember 2018, untuk kosakata pada setiap halaman laporan diperbaiki seperti kata berbahasa Inggris dan istilah diberi *italic*.

Kemudian untuk karya buku ilustrasi penulis, untuk konten dalam buku ditambah. Sebelum mulai membahas mengenai *video game* tersebut, disarankan untuk menceritakan pengalaman menarik dan unik yang dialami oleh para gamer ketika mereka bermain *video game* di tahun 90-an.

Bagi mahasiswa desain grafis hendaknya tugas akhir dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan, teknik, dan pemahaman dalam desain, mencakup konsep, gaya, dan lainnya. Dan bagi yang ingin mengambil topik tugas akhir tentang buku ilustrasi, lebih baik untuk memahami konsep yang akan digunakan terlebih dahulu agar karya yang dihasilkan lebih baik dan maksimal.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA