



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

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Karya ini bertujuan untuk menggambarkan budaya Indonesia, sehingga dapat lebih memperkenalkan Indonesia kepada masyarakat. Berikut adalah kesimpulan dari hasil pembuatan karya tugas akhir ini:

1. Tampilan visual dalam *game* dapat terlihat Indonesia dengan memasukkan unsur-unsur budaya tersebut ke dalam *game*, seperti penggunaan warna, properti, motif, dan desain karakter.
2. Tampilan visual karya *game* ini sudah menggambarkan budaya Sumatra – Nias, Kalimantan – Dayak, Sulawesi – Toraja, Papua Barat – Asmat, dan Jawa – Yogyakarta.
3. *Advergame Visit Indonesia* menambah pengetahuan pengguna karena melalui tampilan visual tersebut, pengguna mendapatkan informasi baru mengenai budaya yang diangkat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dan beberapa keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, maka selanjutnya dirumuskan beberapa saran yang ditujukan kepada para peneliti selanjutnya, yaitu :

1. Mengangkat budaya lain yang belum diangkat.
2. Mencari data lebih mendalam, seperti mendatangi narasumber yang tahu betul kebudayaan yang akan diangkat.
3. Membuat *game* yang lebih menarik dan interaktif dalam memperkenalkan budaya Indonesia.
4. Membuat tampilan yang lebih beragam dan banyak menggunakan animasi agar terlihat lebih menarik.
- 5 Memberikan unsur promosi Indonesia yang lebih kental.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA