

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah dilakukan proses pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka diambil kesimpulan bahwa pembuatan *game adventure* tentang upaya penyadaran perlindungan satwa kepada remaja terdiri dari beberapa tahap, yaitu pembuatan asset, pembuatan level game, *test play*, development, UX initial balancing, dan rilis.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan pengalaman penulis saat pengerjaan Tugas Akhir ini. Maka didapat saran penulisan lanjutan sebagai berikut:

1. Perbaiki dalam segi visual.
2. Peningkatan *gameplay*.
3. Penambahan variasi *gameplay* agar pemain tidak cepat bosan.
4. Mengubah musik yang digunakan, menjadi sebuah lagu.
5. Memperluas platform *Operation System (OS)*.

Masih banyak kekurangan yang ada dalam pengerjaan karya mauapun dalam karya itu sendiri. Tugas akhir ini masih terkendala masalah pengaturan waktu pengerjaan. Demikian saran yang didapat, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca bahkan bagi penulisan lanjutan.