

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan *game* “Garuda Mission” sebagai media pengenalan dan edukasi tentang fungsi dan misi satelit – satelit milik Indonesia maka penulis menarik kesimpulan antara lain:

- 1) *Game* “Garuda Mission” dirancang menggunakan tampilan visual kartun untuk menarik minat target audiens yaitu anak – anak.
- 2) *Gameplay* yang digunakan pada *game* “Garuda Mission” ini adalah *gameplay Shoot'em up* yang dimana pemain akan melakukan aksi tembak menembak untuk menengahkan musuh.
- 3) Warna yang digunakan yaitu warna – warna cerah yang kontras agar memberikan suasana ceria dan membuat target audiens mudah untuk melihat bentuk elemen – elemen dalam *game*.
- 4) *Font* yang digunakan adalah jenis *sans serif* yang memiliki nuansa kartun agar menyesuaikan tema dari *game* “Garuda Mission”.

B. Saran

Dalam perancangan *game* “Garuda Mission” ini media *game* berbasis HTML 5 telah tercipta, namun diperlukan proses *porting game* “Garuda Mission” ke perangkat lain seperti *smartphone android* atau *IOS* agar *game* “Garuda Mission” ini dapat dimainkan oleh target audiens dimanapun dan kapanpun. Oleh karna itu untuk penelitian selanjutnya diperlukan pengembangan *game* “Garuda Mission” pada perangkat lain.

DAFTAR PUSTAKA

BRIN, Humas. 2022. *Kontribusi Satelit LAPAN-A2 Setelah 7 Tahun Mengorbit* <https://www.brin.go.id/news/110463/kontribusi-satelit-lapan-a2-setelah-7-tahun-mengorbit/> (8 Maret 2023, 12:11 WIB)

Doody, David, t.t. *Basics of Space Flight*. <https://solarsystem.nasa.gov/basics/chapter14-1/#:~:text=Launch%20Sites,-Launch%20Complex%2D41&text=If%20a%20spacecraft%20is%20launched,hour%20relative%20to%20Earth's%20center./> (1 Maret 2023, 11:55 WIB)

Duhita, Sattwika. 2017. *Tentang Satelit Palapa B2P yang Pertama Kali Mengudara* <https://kumparan.com/kumparantech/rekam-jejak-palapa-b2p-mengudara/full/> (4 Maret 2023, 12:03 WIB)

Gray, Cortez Curtis. 2021 *Shoot'em up game "Zenith of Lead"*. KANSAS STATE UNIVERSITY. Manhattan, Kansas.

Jefkins, Frank. 1997. *Periklanan*. Erlangga. Jakarta.

Kusrianto, Adi, Rosari, Renati Winong. 2009. *Pengantar desain komunikasi visual*. Andi Offset. Yogyakarta.

Kramer, Wolfgang. 2000. *What is a Game?*. <https://web.archive.org/web/20220727155051/http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml/> (27 Mei 2023, 14:17 WIB)

Lo, Sharon L, Alison L, Miller. 2020. *Educational Game*. <https://www.sciencedirect.com/topics/psychology/educational-game/> (6 Juni 2023, 13:17 WIB)

Pancare, Rachel. 2018. *How Do Bright Colors Appeal to Kids?*. <https://sciencing.com/do-bright-colors-appeal-kids-5476948.html/> (5 Mei 2023, 13:17 WIB)

Pong. 2021. *Mengenal Satelit Cuaca Himawari-8/9*. <https://mgp.big.go.id/mengenal-satelit-cuaca-himawari-8-9/> (7 Maret 2023, 12:11 WIB)

Putri, Danastri. 2022. *Satelit Buatan: Pengertian, Fungsi, dan Contohnya*. <https://kids.grid.id/read/473163442/satelit-buatan-pengertian-fungsi-dan-contohnya?page=all/> (24 Juli 2023, 09:11 WIB)

Rakhmayanti, Intan. 2022. *Elon Musk Bicara Pertemuannya Dengan Jokowi, Apa Katanya?* <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220517085614-37-339445/elon-musk-bicara-pertemuannya-dengan-jokowi-apa-katanya/> (1 Maret 2023, 11:55 WIB)

Rustan, Surianto, S.Sn. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Surianto, S.Sn. 2013. *Font Dan Tipografi*. Gramedia Pustaka Utama.

Wirtz, Bryan. 2023. *Master These Game Elements To Elevate Your Game*. <https://www.gamedesigning.org/learn/game-elements/> (5 Juni 2023, 12:17 WIB)

LAMPIRAN
















SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI S1
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL


NAMA : Muhammad Fahmi Syahrul Alam NIM: 11161033
SEMESTER : 14 TAHUN AKADEMIK : 2022/2023
JUDUL SKRIPSI: Perancangan *game* edukasi "Garuda Mission" sebagai media pengenalan satelit buatan Indonesia.
PEMBIMBING : Dian Prajarini. S.T. M.Eng.

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
10/03/2023	Zoom meeting	Melanjutkan perancangan Bab 1	
28/03/2023	Konsultasi Bab 1	Perbaiki Bab 1	
14/04/2023	Konsultasi Bab 1 & 2	Perbaiki penulisan dan penambahan teori	
03/06/2023	Konsultasi progress Bab 3	Mulai mengerjakan konsep	
13/06/2023	Konsultasi progress asset	Revisi asset boss	
19/06/2023	Konsultasi layout main menu dan Bab 3	Perbaiki penulisan Bab 3	
27/06/2023	Konsultasi layout cut scene	Saran penambahan tombol next pada dialog	
03/07/2023	Preview menu game	Saran penambahan efek hover pada tombol	
05/07/2023	Preview frame cut scene dan konsultasi bab 3	Melanjutkan penulisan bab 4	
07/07/2023	Konsultasi bab 4	Perbaiki penulisan bab 2, bab 4, dan daftar pustaka	
10/07/2023	ACE SIDANG 		

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing/


 (Dian Prajarini S.T. M.Eng.)