

Bab 5

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian game warawiri kota lama semarang dapat disimpulkan bahwa:

1. Wisatawan dari luar kota semarang dapat meningkat dengan membuat game Warawiri Kolase yang dapat memperkenalkan wisatawan kota lama semarang dengan cara bermain game warawiri kolase.

2. Pengimplementasian Game Wara wiri di Kota Lama Semarang menggunakan Visual Novel (Wawir Kolase VN).game di kerjakan dengan menjelajahi kota lama semarang sebagai acuan dari gamabaran pembuatan game wara wiri kolase yang di awali dengan mencari tempat -tempat yang biasa di kunjungi oleh wisatawan sebagai referensi dari latar belakang pembuatan game. Proses berikutnya adalah pembuatan karakter pada game untuk tokoh figuran atau mascot dari game dan di kerjakan menggunakan coundstruck 3 sebagai engine pembuatan game wara wiri kolase sehingga

Respon pengguna Game Wara wiri di Kota Lama Semarang Berbasis Visual Novel (Wawir Kolase VN) dilakukan dengan metode wawancara. Pengujian Game warawiri kolase dilakukan metode wawancara. Wawancara dilakukan dengan 6 responden dengan rentang usia 21 – 25 Tahun. Seluruh responden merupakan Mahasiswa Laki-Laki di Kota Semarang. Pengujian Game warawiri kolase dilakukan metode wawancara. Wawancara dilakukan dengan 6 responden dengan rentang usia 21 – 25 Tahun. Seluruh responden merupakan Mahasiswa Laki-Laki di Kota Semarang. Dari hasil wawancara responden tertarik

untuk memainkan game warawiri kolase yang dimana menurut responden game warawiri cukup unik dan membantu membuat saran masukan terhadap game warawiri kolase agar membarikan lokasi jalan dan lokasi untuk meningkatkan wisatawan untuk berwista ke kota lama semarang.

SARAN

Kendala pada penguplaod animasi terjadinya masalah pada readering animasi sehingga tidak bisa dilakukan inputan animasi pada game yang dimana membuat game trasa berat jika dimainkan.

