BAB V
PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam tujuh (7) tahun terakhir ini, semakin berkembangnya gaya hidup yang materialistik, individualistis, dan konsumtif dalam kehidupan bermasyarakat yang dapat memudarkan semangat nasionalisme. Permainan tradisional berunsur nasionalisme merupakan salah satu hal yang dapat memupuk rasa kebersamaan, gotong royong, dan memunculkan jiwa patriotik.

Permainan tradisional yang dibuat merupakan contoh pemecahan masalah dengan menggunakan teknologi yang ada berupa pemanfaatan PC sebagai sarana sehari-hari yang *familiar* bagi anak-anak. Upaya tersebut dapat menjadi salah satu upaya untuk melestarikan budaya Indonesia terutama permainan tradisional.

5.2 Saran

Saran penulis dalam perancangan ini adalah waktu yang diberikan cukup singkat dalam mengolah karya sehingga pembuatan dan pengolahan ilustrasi tidak dapat dilakukan secara maksimal.

Saran yang diberikan oleh penguji dalam proses sidang akhir adalah sebagai berikut:

1. Warna logo yang ditampilkan adalah warna utama saja, warna pendukung tidak perlu dimasukkan.
2. Penggunaan logo di setiap *gimmick* yang dibuat karena logo merupakan identitas dari perancangan permainan digital ini.
3. Revisi harga poster dalam tabel *budgeting.*
4. Membuat pengklasifikasian untuk cara bermain permainan yang ada dalam setiap *stage* agar tidak ada pengulangan dan laporan menjadi lebih ringkas.