

BAB V. KESIMPULAN

V.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual berupa *game* interaktif ini dengan judul “PERANCANGAN INFORMASI PATUNG KUCING EMAS PEMBAWA HOKI MELALUI MEDIA *GAME* INTERAKTIF “ sebagai sarana untuk membantu mendapatkan informasi lebih kepada masyarakat tentang makna – makna yang terkandung dalam seluruh warna – warna yang ada pada patung kucing atau maneki neko ini. Diharapkan bahwa perancangan ini bisa diterima dengan baik oleh masyarakat dan tersampaikan dengan baik materi – materi yang ada di *game* interaktif ini. Adapun banyak kekurangan seperti informasi – informasi yang memang belum bisa didapatkan dan kurang baiknya hasil ilustrasi yang dibuat pada *game* interaktif ini yang dikarenakan kendala atau kesulitan dalam pembuatan visual – visual yang ada pada *game* interaktif yang dibuat.

V.2. Saran

Setelah menyelesaikan perancangan *game* interaktif tentang patung kucing atau maneki neko, disarankan untuk perancang selanjutnya yang mungkin akan mengambil judul yang sama atau tema yang sama tentang patung kucing atau maneki neko ini perancangan medianya berbeda dan lebih menggali lagi informasi – informasi yang belum ada pada tulisan ini sehingga tema yang akan diambil akan lebih baik lagi dengan data – data yang lengkap ataupun narasumber yang baik. Menambah wawasan lebih banyak lagi kepada masyarakat yang ingin lebih mengetahui tentang tema atau patung kucing / maneki neko ini.