

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 KESIMPULAN

Godzilla merupakan tokoh film yang unik, karena merupakan salah satu karakter protagonis terkenal dalam dunia perfilman yang bukan manusia. Selama perjalanan waralaba perfilmannya, semakin banyak juga perkembangan mulai dari latar belakang dan desain tokoh Godzilla sendiri, sampai karakter monster lainnya yang sangat unik dan kreatif, hingga mampu mencuri hati para penikmat filmnya. Perancangan permainan kartu karakter Godzilla dari beberapa era perfilman ini merupakan perancangan yang bertujuan agar karakter perfilman Godzilla dari perkembangan era perfilmannya semakin diketahui banyak orang.

Waralaba perfilman Godzilla mengandung banyak inspirasi yang imajinatif, sehingga mampu memancing pikiran manusia untuk berimajinasi dengan cara yang unik. Media kartu permainan merupakan solusi perancangan yang efektif karena selain menyenangkan, orang-orang dapat bermain sambil belajar dan memperhatikan mengenai perkembangan karakter-karakter perfilman Godzilla yang diharapkan juga dapat membuat orang-orang tertarik untuk menelusuri lebih dalam mengenai waralaba perfilman Godzilla.

V.2 SARAN

Dalam perancangan permainan kartu karakter Godzilla dari beberapa era perfilman ini, diharapkan agar dapat menjadi manfaat yang baik dalam hal pengetahuan, seni, sosial, dan budaya seputar tentang Godzilla dan negara Jepang itu sendiri. Penulis berharap agar perancangan ini juga dapat berguna terutama dalam hal sosial. Karena manusia merupakan makhluk sosial maka marilah gunakan dengan sebaik mungkin untuk menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan pada saat berkumpul dengan keluarga, saudara, dan teman-teman. Selanjutnya dalam hal seni, penulis berharap perancangan ini dapat berguna sebagai patokan, referensi, dan inspirasi bagi para seniman dan desainer di masa depan untuk membuat karya yang lebih kreatif dan unik, juga dalam hal pengetahuan dan budaya, penulis berharap agar perancangan ini menjadi media informasi yang berkesan mengenai karakter perfilman Godzilla dari beberapa era perfilmannya.

Godzilla merupakan karakter fiktif buatan Jepang yang sudah mendunia dan sudah menjadi ikon budaya populer. Penulis berharap, agar masyarakat Indonesia terutama para seniman dan desainer, melalui kekayaan kultur dan budaya yang terdapat di Indonesia, dapat berinisiatif untuk menciptakan karakter film fiktifnya sendiri, yang tidak kalah terkenal dari Godzilla. Penulis berharap dari dilakukannya hal tersebut, akan memajukan industri perfilman, seni, dan desain lokal di Indonesia ke tingkat Internasional.