BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian aplikasi *game 2D "Dasar Jana: Mengejar Dewi Suda"* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Game "Dasar Jana: Mengejar Dewi Suda"* dapat membantu meringankan stres.
2. Pesan-pesan positif yang diberikan secara eksplisit oleh *game* sudah dapat ditangkap dengan baik oleh mahasiswa tingkat akhir.
3. Pesan-pesan positif yang diberikan oleh *game* dapat membantu meningkatkan motivasi mahasiswa akhir untuk kembali mengerjakan skripsinya.

V.2 Saran

Beberapa saran yang dapat dilakukan untuk mengembangkan aplikasi *game* 2D *"Dasar Jana : Mengejar Dewi Suda"* adalah sebagai berikut :

1. Penambahan variabel kriteria *game* yang dapat meringankan stress misalnya dihubungkan dengan *personal differences*, sehingga *game* dapat secara efektif memberikan pengaruh kepada seluruh *user* karena terdapat beragamnya kepribadian pada masing-masing *user*.
2. Pengembangan dari sisi *gameplay* yang lebih menonjolkan kegiatan mahasiswa pada saat mengerjakan skripsi agar lebih menarik bagi mahasiswa tingkat akhir sehingga pesan positif yang disampaikan dapat diterima dengan lebih baik.
3. Pesan-pesan positif dibuat lebih banyak dari yang telah ada dan ditampilkan secara dinamis.