

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil perancangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa perancangan Game digital visual novel edukasi tentang narkoba ini dirancang sebagai media penunjang edukasi perihal penyalahgunaan narkoba. Dalam proses perancangan game ini sudah sesuai dengan metode perancangan yang digunakan yaitu metode GDLC (Game Development Life Cycle) Game edukasi dengan media digital sudah sesuai dengan kebutuhan sebagai alat bantu dalam mengkampanyekan anti narkoba. Perancangan diawali dengan mendalami game edukasi Penelitian dilakukan secara mendalam dengan wawancara langsung dengan anggota Lembaga terkait demi mendapat pengalaman terkait pengguna narkoba. Informasi tersebut berguna demi pembuatan alur cerita dalam game. Berdasarkan dari hasil pengujian mendapat tanggapan yang baik. Dimana game tersebut dapat membantu proses penyampaian edukasi tentang narkoba.

### **5.2 Saran**

Dari hasil Analisa perancangan game digital visual novel ini, versi game dapat dikembangkan sampai mendalam. Dimana nantinya akan lebih banyak jalur cerita yang bervariasi perihal edukasi narkoba. serta masih diperlukan uji coba lapangan yang skalanya lebih luas, revisi produk akhir dan penyebarluasan kepada Masyarakat.