

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Banyak publisher game baru membuat game dengan kualitas grafik game bagus tapi tidak pada bagian video gamenya, sehingga muncul masalah degradasi pada video game dengan game yang tidak baik kualitasnya namun grafiknya bagus sehingga industri video game menuju stagnansi.
2. Penelitian hanya menggunakan metode wawancara yang sederhana, yaitu dengan cara menunjukkan trailer kedua game yang akan dibanding dan disertai pertanyaan game mana yang akan dipilih dan dibeli.
3. Hasil penelitian ini diambil dari 29 responden, dapat disimpulkan dari data karakteristik responden berdasarkan usia, yaitu usia ≤ 21 tahun sebanyak 13 orang, 22 s/d 26 tahun sebanyak 9, lebih dari 27 tahun sebanyak 7 orang.
4. Dari 29 responden yang diambil, sebanyak 17 orang yang berjenis kelamin laki-laki dan 12 orang yang berjenis kelamin perempuan.
5. Mayoritas mereka yang berusia lebih dari 27 tahun cenderung lebih memilih game dengan grafik bagus (19,31%) dibanding grafik jelek (4,83%).
6. Mayoritas mereka yang berusia 22 s/d 26 tahun tidak begitu mengedepankan grafik dari sebuah game tersebut terbukti dari hasil

analisis yang memilih grafik bagus sebanyak (15,86%), dan grafik jelek sebanyak (15,17%).

7. Mayoritas mereka yang berusia ≤ 21 tahun juga cenderung lebih memilih game dengan grafik bagus (25,52%) dibanding grafik jelek (9,31%).

8. Persentase grafik bagus terbanyak terdapat pada jenis kelamin laki-laki dengan umur ≤ 21 tahun sebanyak (19,31%), dan umur 22 s/d 26 tahun hanya (8,97%), dan lebih dari 27 tahun sebanyak (11,03%). Sedangkan jenis kelamin perempuan dengan umur ≤ 21 tahun hanya (6,21%), dan umur 22 s/d 26 tahun juga memiliki persentase rendah hanya (6,90%), dan dibanding umur ≤ 21 tahun dan 22 s/d 26 tahun, umur lebih dari 27 tahun meningkat sedikit dengan persentase (8,28 %). Maka total yang memilih grafik bagus sebanyak 60,69%.

9. Persentase grafik jelek terbanyak terdapat pada jenis kelamin laki-laki dengan umur ≤ 21 tahun sebanyak (11,72%), dan umur 22 s/d 26 tahun hanya (4,83%), dibanding dengan umur 26 tahun kebawah, umur lebih dari 27 tahun hanya (2,76%). Sedangkan jenis kelamin perempuan dengan umur ≤ 21 tahun hanya (7,59%), di umur 22 s/d 26 tahun meningkat menjadi (10,34%), dan umur lebih dari 27 tahun memiliki persentase terendah dari semua kalangan umur maupun jenis kelamin dengan hasil hanya (2,07%). Maka total yang memilih grafik jelek hanya sebanyak 39,31%.

10. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa grafik game mempengaruhi pasar penjualan sebuah game tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan diatas, adapun saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Kedepannya agar developer baru dalam industri *game* untuk memperhatikan grafik *game* yang ingin dibuat terutama jika *game* tersebut dipasarkan untuk kalangan yang memiliki umur lebih dari 27 tahun.
2. Diharapkan agar penelitian selanjutnya bukan hanya mengenai sisi grafik *game* saja, namun juga bisa digabungkan dengan genre, *story game* masing-masing.