

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan perancangan pembuatan game “Ramayana” dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* “Ramayana” merupakan *game* 3D dengan mengambil tema karakter *chibi* dengan genre *First Person Shooter* (FPS) yang ditujukan untuk memperkenalkan wayang kepada generasi muda.
2. Beberapa konten dalam *game* mengambil konten lokal untuk melestarikan budaya Indonesia seperti batik, selendang, dan suara gamelan Jawa.
3. *Game* mengambil cerita wayang Ramayana sebagai alur cerita agar memberikan nuansa tradisional Jawa.

5.2 Saran

Pada penulisan skripsi ini penulis masih jauh dari kata sempurna, dan masih terdapat kekurangan yang perlu disempurnakan pada penelitian berikutnya. Berdasarkan pembuatan *game* yang telah dilakukan, maka saran-saran yang dapat diberikan kepada pengembang kedepan adalah sebagai berikut:

1. Cerita wayang Ramayana memiliki alur cerita yang panjang, namun karena keterbatasan penulis maka dalam penyusunan skripsi ini hanya mengambil cerita Sang Rama yang menyelamatkan Shinta. Dengan demikian pengembang selanjutnya diharapkan dapat membuat cerita yang lebih kompleks agar

alur cerita dan tujuan dari pembuatan game lebih tersampaikan kepada *audience*.

2. Game belum memakai *database* dan layanan internet di dalamnya, sehingga diharapkan pada pengembang berikutnya untuk memberikan *database* dan layanan internet sehingga *game* dapat disimpan dan dimainkan secara *online*.
3. *Platform* untuk *game* masih berupa *dekstop*, ada baiknya dikembangkan untuk beberapa *platform* lain seperti *mobile phone* yang sekarang lebih diminati agar peredaran *game* lebih luas.
4. Penambahan *gamplay* permainan untuk menambah daya tarik dari *game* itu sendiri, agar *game* lebih menantang dan digemari.
5. Dalam pembuatan *game* diperlukan pemahaman yang matang mengenai *artificial intelligence* atau kecerdasan buatan yang lebih untuk membuat *gamplay* lebih menarik.

