

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan game edukasi The Knight of Purbaya yang telah dilakukan, maka penulis menarik kesimpulan bahwa:

1. Game The Knight of Purbaya telah berhasil diimplementasikan sesuai rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Game The Knight of Purbaya diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman C# dengan Unity sebagai *game enginenya*. Game ini dapat digunakan sebagai sarana edukasi khususnya tentang cerita rakyat Pangeran Purbaya dan Raksasa Jin Sepanjang sehingga cerita rakyat Indonesia tersebarluaskan.
2. Hasil penelitian melalui kuesioner terhadap tampilan game The Knight of Purbaya didapatkan persentase sebanyak 89,2% yang berarti hasil kuesioner secara langsung dengan anak - anak menunjukkan hasil yang sangat puas terhadap tampilan game. Hasil penelitian melalui kuesioner terhadap sisi edukasi game The Knight of Purbaya didapatkan persentase sebanyak 91,2% yang berarti hasil kuesioner secara langsung dengan anak - anak menunjukkan hasil yang sangat puas dan tereduksi dengan game The Knight of Purbaya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan game, maka untuk pengembangan selanjutnya penulis menyarankan:

1. Pengembang selanjutnya bisa menambahkan animasi sehingga tampilan

game lebih interaktif.

2. Pengembang selanjutnya bisa membuat game dengan tambahan bahasa Inggris atau multi bahasa.
3. Pengembang selanjutnya bisa menggunakan tombol kontrol untuk karakter bergerak lebih *user friendly*.

