

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembuatan game “The Story Of Wilwox” dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pembuatan game “The Story Of Wilwox” menggunakan RPG Maker VX dapat dikerjakan dengan baik. Kendala yang ditemui dalam pembuatan game “The Story Of Wilwox” bisa diselesaikan dengan baik karena banyak sumber referensi yang tersedia di internet.
2. Penggunaan *Tool* RPG Maker VX sangat membantu dalam menceritakan kisah sebuah petualangan maupun sejarah. Namun Untuk membuat game RPG yang menarik dengan menggunakan RPG-MAKER VX, game harus ditambah dengan elemen-elemen pendukung seperti penambahan plugin, background music, karakter dan event.
3. Game “The Story Of Wilwox” ini memiliki permainan dan jalan ceritanya yang mudah dimengerti. Terbukti dari 10 responden 4 diantaranya memberi nilai 4 sementara 3 orang lainnya memberi nilai 3 dan 3 orang sisanya memberi nilai 5.
4. Game “The Story Of Wilwox” dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena isi gamenya ada beberapa unsur sejarah. Game ini juga memiliki pesan moral dengan unsur yang ringan dan diselingi beberapa unsur humor dan

menegangkan agar pemainnya tidak cepat bosan dalam memainkannya, apalagi dengan plugin dan *script* tambahan membuat game ini lebih menarik untuk dimainkan.

5. Dari hasil kuisioner dapat ditarik kesimpulan bahwa game “The Sory Of Wilvox” sudah baik untuk dijalankan oleh pemainnya. Namun game ini masih belum sempurna, masih memiliki banyak kekurangan seperti materi sejarah yang disajikan belum lengkap, map yang kurang variatif, jalan cerita yang sangat sederhana kurang inovatif. Namu untuk keseluruhan game ini sudah baik, terbukti dari 10 responden memberikan nilai 4 dari 7 orang untuk penilaian keseluruhan game.
6. Dari hasil kuisioner pendapat, terdapat 70% responden mengatakan berminat bermain game ini, setelah memainkan game The Story Of Wilvox.
7. Dari hasil kuisioner pendapat, terdapat 90 % responden mengatakan adanya manfaat dan keuntungan dalam bermain game ini, beberapa dari mereka beralasan keuntungan yang didapat menjadi lebih mengerti sejarah indonesia.
8. Dari hasil kuisioner pendapat, terdapat 80 % responden mengatakan bahwa bermain game ini tidak membuang-buang waktu, beberapa dari mereka beralasan mendapatkan edukasi sejarah setelah memainkan game The Story Of Wilvox.
9. Penggunaan Metode GDLC sangat membantu dalam pengembangan game.

9.2 Saran

Game ini masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki dan dikembangkan. Adapun beberapa saran yang disampaikan baik oleh tester dan responden adalah :

1. Map yang terkesan monoton perlu penambahan lebih variatif dan inovatif agar pemain tidak cepat bosan.
2. NPC yang terlihat monoton, hanya itu itu saja. Untuk kedepannya diharapkan ditambahkan beberapa npc agar game berjalan menarik.
3. Variasi wajah yang lebih baik agar ekspresi karakter dalam game lebih tersampaikan secara lebih dalam.
4. Elemen-elemen permainan seperti peralatan, skill, dan musuh dibuat lebih variatif lagi.
5. *Quest* dan *event* game lebih diperbanyak, Karena terkesan monoton hanya itu itu saja.
6. Diharapkan tidak hanya bisa digunakan di platform desktop namun juga *android* atau *ios*.
7. Cerita dalam game dikembangkan agar jalan cerita semakin mengesankan dan tidak membosankan.
8. Permainan diharapkan diperluas lebih variatif dengan memiliki lebih dari 1 ending karena sebelumnya hanya memiliki 1 ending, agar cerita game lebih berbobot dan menarik untuk dimainkan.