

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Game “Petualangan Petruk” berhasil dikembangkan dengan menggunakan *game engine Unity*. Game “Petualangan Petruk” ini memiliki 3 karakter yaitu karakter utama Petruk, karakter Bagong, dan karakter Gareng yang dapat dipilih oleh player. Dalam game ini memiliki 3 *World* dan setiap *World* memiliki 12 level yang harus diselesaikan serta rating *Everyone (6+) The Entertainment Software Rating Board (ESRB)*, sehingga game ini cocok untuk usia 6 keatas. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari tahap analisis (analisis umum, pengguna, perangkat lunak, dan perangkat keras), tahap desain (*Game Design Development, model, flowchart, storyboard, asset*), dan tahap implementasi (implementasi antarmuka, pengujian *alpha*, pengujian *black box*, dan pengujian *beta*).

Implementasi game “Petualangan Petruk” yang bergenre *adventure* ini mendapatkan respon positif dari 40 responden yang dipilih secara acak. Sebanyak 57% responden berpendapat belajar menggunakan *game* “Petualangan Petruk” lebih menarik dan menyenangkan dan 69,5 % pengguna menjadi terpacu dan ingin memainkan *game* ini kembali setelah bermain *game* “Petualangan Petruk”. Hasil ini menunjukkan bahwa *game* “Petualangan Petruk” sebagai media yang menggunakan karakter punokawan ini dapat membuat responden tertarik untuk lebih mengenal seni tradisional Jawa khususnya pewayangan dengan suasana yang menyenangkan.

5.2. Saran

Game “Petualangan Petruk” masih memiliki banyak potensi untuk pengembangan lebih lanjut. Berikut ini adalah kumpulan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya:

1. Pada *gameplay* bisa diberikan berbagai macam *powerup* agar *game* lebih menarik dan lebih dinamis.
2. Variasi *Obstacle* bisa lebih diperbanyak, tidak hanya *obstacle* monster saja tapi bisa ditambahkan berbagai macam *obstacle* lain seperti teka-teki dll.
3. Sistem misi ataupun *achievement* agar pemain lebih tertantang untuk memainkan *game* ini terus menerus.
4. Sistem *shop* untuk *customize* karakter maupun membeli *powerup*
5. *Collectible item* yang bisa didapatkan ketika bermain, sehingga pemain akan penasaran dan terus memainkan *game* ini.

Demikian kesimpulan dan saran yang ada agar dapat diterima sebagai masukan. Semoga *game* “Petualangan Petruk” dapat menghibur dan berguna bagi masyarakat.