

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini :

1. Penggunaan media game dapat meningkatkan pengetahuan budaya cerita rakyat Ramayana berdasarkan hasil kuesioner yang diajukan kepada 30 responden. Hasil kuesioner dihitung menggunakan skala Likert sebesar 76,33 %. Yang berarti responden setuju bahwa setelah memainkan game ini dapat menambah pengetahuan seputar budaya cerita rakyat Ramayana.
2. Game "THE ADVENTURE OF RAMA AND SHINTA" layak dimainkan karena telah memenuhi kriteria usability dalam standar ISO 9126. Berdasarkan hasil kuesioner yang diajukan kepada 30 responden. Hasil kuesioner dihitung menggunakan skala Likert sebesar 82,2 %. Yaitu responden sangat setuju bahwa game " THE ADVENTURE OF RAMA AND SHINTA" mudah dipahami, mampu dipelajari, mampu dioperasikan, dan menarik.
3. Proses perancangan dan pembuatan game "THE ADVENTURE OF RAMA AND SHINTA" menggunakan metode pengembangan *game Development Life Cycle (GDLC)*. Fase pengembangan yang dilalui adalah *Initiation, Pre-Production, Production, Testing, Beta Version, Release Version*.
4. Pengembangan game "THE ADVENTURE OF RAMA AND SHINTA" menggunakan software Unity 3D *game engine*. Game ini memuat konten berupa informasi cerita rakyat Ramayana. Game ini dijalankan menggunakan platform Android.

Game ini memiliki genre *Platformer 2D*. Game ini di desain memiliki berbagai level yaitu satu level yang memuat cerita rakyat Ramayana dan tiga level yang memuat *game platformer*. Tiga level game ini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda yaitu dasar, menengah dan sulit.

## 5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan untuk membantu penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut ini :

1. Mengembangkan game serupa agar dapat dimainkan diplatform lain seperti IOS atau sistem operasi lain.
2. Perlu menambahkan animasi serangan dalam game, Sehingga terdapat efek serangan ketika menekan tombol serang.
3. Menambahkan video atau animasi dalam konten game agar lebih menarik pengguna.
4. Membuat fitur penyimpanan progress level game agar pengguna dapat memainkan game ini sesuai urutan dari level satu sampai tiga.
5. Perlu penambahan jumlah level game agar game lebih menantang pengguna. Jika perlu dibuat sistem peringkat menggunakan google play service agar pengguna dapat melihat skor satu sama lain.