

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian permainan secara analisa data menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap pemain, maka permainan “Petualangan Pangeran Sambernyawa” yang dibuat sebagai media penyampaian cerita sejarah, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Telah dibuat sebuah permainan 2D platformer berjudul “Petualangan Pangeran Sambernyawa”.
2. Berdasarkan hasil pengujian permainan kepada responden berupa anak-anak dengan umur 14 tahun atau lebih, 82.5% responden menyatakan menyukai game sebagai media cerita alternative.
3. Berdasarkan hasil kuisisioner menggunakan skala likert kepada responden, permainan “Petualangan Pangeran Sambernyawa” dapat digunakan sebagai media cerita sejarah alternatif dengan hasil kuisisioner memiliki score 3.33 dari target skalanya adalah 3 (Baik).

4. Saran

Dari hasil permainan yang telah dibuat penulis, masih banyak hal yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Antara lain dapat dimulai dengan menggali sumber cerita sejarah dengan lebih rinci, kemudian dibuat permainan dengan genre yang berbeda, seperti *Open World-RPG*, sehingga alur permainan akan lebih terfokuskan pada jalur ceritanya saja.

Karena keterbatasan sumberdaya dan waktu, maka tampilan visual dari permainan pun hanya dapat dikatakan cukup. Saran dari penulis, agar *feel* dari sebuah permainan dapat terlihat lebih hidup, maka sebaiknya project pembuatan game dilakukan secara *team*. Sehingga akan lebih mudah dalam pembagian tugas, dan permainan yang dibuat pun akan selesai lebih cepat.

Adapun secara visual, untuk pembuatan permainan yang lebih kompleks dengan tampilan yang mumpuni, maka penulis menyarankan agar *game-engine* yang digunakan developer dalam pembuatan permainan dapat menggunakan Unreal Game Engine atau Unity3D yang sudah memiliki support 3D-graphic dan berbagai fitur untuk visual efeknya. Dan kedua game engine ini bersifat *free-license* untuk lisensi *personal* terhitung sejak Januari 2015.