

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari hasil pembuatan game The Legend of Timun Mas yang telah dilakukan, maka penulis menarik kesimpulan bahwa :

1. Game The Legend of Timun Mas telah berhasil diimplementasikan sesuai rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Game The Legend of Timun Mas diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman C# dengan Unity sebagai game enginennya.
2. Game ini dapat digunakan sebagai sarana edukasi (pelestarian cerita budaya) khususnya tentang kisah Timun Mas. Sehingga cerita rakyat Indonesia tidak hilang atau punah.
3. Diharapkan dengan dibuatnya game ini, dapat mengenalkan cerita rakyat Timun Mas dan membantu melestarikan cerita rakyat asal Indonesia yang menjadi ciri khas negeri ini. sekaligus juga memajukan Indonesia di ranah industri kreatif.
4. Hasil respon pengguna game The Legend of Timun Mas didapatkan presentase sebanyak 81,6% yang berarti hasil respon dalam rentangan sangat puas yang didapatkan dari hasil pengisian kuesioner secara langsung dengan anak – anak.

#### **5.2. Saran**

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

1. Pengembang selanjutnya bisa membuat game dengan tambahan Bahasa Inggris atau multi bahasa.
2. Pengembang selanjutnya bisa menambahkan sistem quest dan *highscore* sehingga lebih aktif dan interaktif untuk gamenya.
3. Pengembang selanjutnya bisa menambahkan *item – item* sehingga game lebih menarik.

Beberapa saran yang ada diharapkan pada pengembang game berikutnya dapat membuat game yang lebih baik dan dapat pula meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap cerita rakyat setempat. Dengan masyarakat diharapkan dapat menceritakan cerita rakyat kepada generasi penerus agar cerita rakyat teris dapat didengar dan dihayati nilai – nilai moral yang ada di dalamnya.