

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Cerita rakyat Mirah dari Marunda merupakan salah satu cerita rakyat Indonesia yang masih jarang diketahui oleh orang-orang, terutama anak remaja. Hal ini dikarenakan media yang tersedia tidak efektif dan masih tergolong sedikit. Dikarenakan kecepatan perkembangan teknologi, kebudayaan Indonesia sedikit demi sedikit mulai terkikis. Oleh karena ini, perancangan gim interaktif *storytelling* yang menceritakan tentang cerita rakyat Mirah dari Marunda dilakukan untuk memperkenalkan cerita ini kepada anak remaja. Dari hasil *beta test* yang dilakukan, media yang dibuat dinyatakan berhasil dalam memperkenalkan salah satu cerita rakyat dari Betawi yang masih jarang dikenal.

5.2 Saran

Selama melakukan perancangan ini, penulis mendapatkan informasi yang banyak terkait topik yang diangkat dan mempelajari banyak hal cara pembuatan gim secara sistematis dan ilmiah. Selama melakukan proses perancangan, diperoleh berbagai saran yang dapat diberikan kepada peneliti berikutnya. Saran dibagi menjadi dua, yaitu saran untuk peneliti lainnya, dan saran yang ditujukan kepada universitas.

1. Saran Teoretis

- a. Dalam perancangan sebuah gim menggunakan *software* Unity, disarankan kepada peneliti untuk menyisihkan waktu yang banyak dalam pembuatan aset gim dan juga *coding* yang diperlukan dalam pembuatan gim di Unity.
- b. Pihak universitas dapat memberikan dukungan untuk peneliti tentang topik yang serupa agar penelitian lebih berkembang di masa mendatang.

2. Saran Praktis

- a. Pada visual novel, disarankan untuk membuat alternatif desain karakter untuk mendapatkan desain karakter yang unik.
- b. Pada visual novel, disarankan untuk memberikan data mengenai preferensi remaja pada *art style* dalam sebuah gim melalui kuesioner.
- c. Pada *mini game 2D platformer*, disarankan untuk memberikan serangan Maen Pukulan yang lebih banyak lagi.
- d. Hasil perancangan dapat ditambah interaksinya lebih banyak lagi, tidak hanya *2D platformer* saja yang dapat dikembangkan untuk membuat perancangan lebih menarik lagi.
- e. Saran yang dapat diberikan adalah untuk mempertimbangkan penyesuaian alur pembagian waktu dalam proses perancangan, dengan memberikan tambahan jeda waktu yang proporsional. Penambahan waktu dalam tahap perencanaan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil akhir dari karya yang dikembangkan.

