

BAB VI. Penutup

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembangunan permainan pengenalan baju adat indonesia dibuat menggunakan perangkat lunak Unity.
2. *Gameplay* dari permainan pengenalan baju adat indonesia dengan menggunakan rute untuk menjawab kuis menarik perhatian responden, dimana 56,7% responden setuju dan 20% responden sangat setuju bahwa *Gameplay* tersebut menarik.
3. Tingkat kesulitan permainan pengenalan baju adat indonesia cukup tinggi, dimana 56,7% responden setuju dan 20% responden sangat setuju bahwa permainan pengenalan baju adat cukup sulit.
4. Permainan ini dapat membantu mempelajari tentang budaya baju adat, dimana 66,7% responden setuju dan 23,3% responden sangat setuju bahwa permainan dapat membantu mempelajari budaya baju adat.

6.2. Saran

Dari beberapa saran yang didapat dari responden, penulis mendapatkan beberapa saran untuk mengembangkan permainannya, yaitu:

1. Penambahan rintangan baru untuk membuat permainan menjadi lebih menarik dan menantang.
2. Perlunya mengubah tampilan dari informasi yang akan disampaikan untuk pemain agar lebih jelas mempelajari budaya indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Agus SBN, "Membangun third person game 3d dengan unity berlatar budaya lokal," *J. ELTIKOM*, vol. 1, no. 2, pp. 71–83, 2017.
- [2] "Tips Manfaat bermain game untuk kesehatan <https://www.acerid.com/lima-manfaat-main-game-online/>." 2019.
- [3] A. C. Hanggoro, R. Kridalukmana, and K. T. Martono, "Pembuatan Aplikasi Permainan 'Jakarta Bersih' Berbasis Unity," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 4, p. 503, 2015.
- [4] "Steam Diakses Oleh 17,6 Juta User Bersama-sama <https://dailysocial.id/post/steam-pecahkan-rekor-baru-diakses-oleh-176-juta-user-bersama-sama>." 2017.
- [5] D. Satya Yoga Agustin, "Penurunan Rasa Cinta," *J. Sos. Hum.*, vol. 4, no. 2, pp. 177–185, 2011.
- [6] G. Edukasi, B. Android, S. Media, and P. Untuk, "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," vol. 1, no. 1, pp. 46–58, 2016.
- [7] N. K. Husen, F. I. Komputer, and U. D. Nuswantoro, "Media Pembelajaran Pengenalan Keluarga," vol. 19, 2015.
- [8] H. Mukhlis, "Implementasi Metode Fonetis pada Game Edukasi Menyusun Huruf Alphabet," no. 911324, pp. 150–154, 2015.
- [9] F. P. Widodo, "PEMBANGUNAN GAME BALON LUNCUR DENGAN ANDENGINE DAN ECLIPSE BERBASIS ANDROID." 2014.
- [10] Unity Technologies, "Unity Documentation <http://docs.unity3d.com/Manual/index.html>." 2016.
- [11] "Surjan Fashion Budaya Yogya Penuh Makna dan Sejarah <http://karangsari-kulonprogo.desa.id/index.php/first/artikel/118>." DESA KARANGSARI KULON PROGO, 2019.
- [12] "Pakaian Adat Maluku Utara Lengkap <https://www.sejarah-negara.com/pakaian-adat-maluku-utara/>." tong marcel, 2019.

- [13] “Pakaian Adat Jawa Timur <https://www.romadecade.org/pakaian-adat-jawa-timur/#!>” .
- [14] “Pakaian Adat Betawi <https://www.romadecade.org/pakaian-adat-betawi/#!>” 2019.
- [15] “Pakaian Adat Bali <https://www.romadecade.org/pakaian-adat-bali/#!>” 2019.
- [16] “Pakaian Adat Riau <https://www.romadecade.org/pakaian-adat-riau/#!>” 2019.
- [17] “Pakaian Adat Lampung <https://www.romadecade.org/pakaian-adat-lampung/#!>” 2019.
- [18] “Baju Adat Sulawesi <https://www.romadecade.org/pakaian-adat-sulawesi-selatan/#!>” 2019.