

BAB VI

PENUTUP

Pada bab penutup ini akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan tugas akhir ini.

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan dari tugas akhir ini, yaitu:

1. Game Gatotkaca Satria Pringgandani dapat memberikan *gameplay*, alur cerita dan desain karakter yang dapat menarik minat pemain untuk memainkan *game* ini. Selain itu di dalam *game* tersebut disisipkan cerita pewayangan, khususnya cerita Gatotkaca, yang ditampilkan dalam bentuk video animasi yang membuat pemain tertarik untuk mengikuti cerita pewayangan yang ditayangkan.
2. *User interface* dan kontrol pemain yang terdapat pada Game Gatotkaca Satria Pringgandani mudah dipahami dan dikuasai oleh pemain sehingga tidak membutuhkan waktu lama bagi pemain untuk membiasakan diri dengan *game* ini.

6.2 Saran

Dari proses analisis, perancangan, implementasi hingga pengujian *game* pada pembuatan tugas akhir ini, didapatkan beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut Game Gatotkaca Satria Pringgandani, yaitu:

1. Membuat Game Gatotkaca Satria Pringgandani dalam versi Android agar lebih mudah untuk dijangkau oleh masyarakat.

2. Mengembangkan Game Gatotkaca Satria Pringgandani dalam bentuk 3D agar semakin menarik minat pemain untuk memainkan game ini.
3. Penambahan fitur *item booster* dan *equipment* yang dapat digunakan oleh karakter Gatotkaca sehingga membuat game ini menjadi semakin seru.
4. Penambahan fitur kostum yang dapat diganti-ganti oleh pemain agar pemain tidak merasa bosan dengan tampilan karakter Gatotkaca yang hanya itu-itu saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arjoranta, J., 2008. Defining Role-Playing Games as Language-Games. *International Journal of Role-Playing* , I(2), pp. 3-17.
- Arum, W. F. S., 2013. Menyelamatkan, Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* .
- Bauckhage, C. et al., 2012. How players lose interest in playing a game: An empirical study based on distributions of total playing times. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG)*, pp. 139-146.
- Bilgihan, A. et al., 2012. A quantitative study exploring the difference between gaming genre preferences. *The Computer Games Journal*, II(1), pp. 19-40.
- Buck, W., 1981. *Mahabharata*. 1 ed. California: University of California Press.
- Günther, M., Kiesling, E. & Stummer, C., 2011. Game-based Learning in Technology Management Education: A Novel Business Simulation. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, VI(1), pp. 20-25.
- Henry, S., 2010. *Cerdas dengan Game: Apa saja yang Dipengaruhi oleh Video Game*. 1 ed. Jakarta: Gramedia.
- Hitchens, M. & Drachen, A., 2008. The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, I(1), pp. 3-21.
- Lavin-Mera, P. et al., 2009. Mobile Game Development for Multiple Devices in Education. *International*

- Journal of Emerging Technologies in Learning*, 4(Special Issue: IMCL2009), pp. 19-26.
- Lothian, J. & Ryoo, J., 2013. Critical Factors and Resources in Developing a Game-Based Learning (GBL) Environment Using Free and Open Source Software (FOSS). *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, VIII(6), pp. 11-20.
- Loula, A. C. et al., 2014. Modeling a Virtual World for the Educational Game Calangos. *International Journal of Computer Games Technology*, pp. 1-14.
- Microsoft., 2014. *Visual C# Resources*. [Online] Available at: <http://msdn.microsoft.com/en-us/vstudio/hh341490.aspx> [Accessed 18 Juni 2014].
- Microsoft., 2014. *Visual Studio | MSDN*. [Online] Available at: <http://msdn.microsoft.com/en-US/vstudio/> [Accessed 18 Juni 2014].
- Nugraha, K. A., 2013. *Pengenalan Pola Wayang Menggunakan Deteksi Tepi dan Jaringan Saraf Tiruan pada Aplikasi Mobile*, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nurgiyantoro, B., 2011. Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, I(1), pp. 18-34.
- Pauschenwein, J., Goldgruber, E. & Sfiri, A., 2013. The Identification of the Potential of Game-based Learning in Vocational Education within the Context of the Project "Play the Learning Game". *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, VIII(1), pp. 20-23.

- Razak, A. A. & Connolly, T. M., 2013. Using Games-based Learning: How it Influences the Learning Experience and Outcomes of Primary School Children. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, VIII(EDUCON2013), pp. 47-54.
- Sudibyoprono, R. R., 1991. *Ensiklopedi Wayang Purwa*. 1 ed. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sutrisno, M. & Putranto, H., 2005. *Teori-teori Kebudayaan*. 5 ed. Yogyakarta: Kanisius.
- Tirta, M., 2007. *Museum Wayang Nasional Di Yogyakarta*, Semarang: Universitas Diponegoro.
- Tychsen, A., Hitchens, M. & Brolund, T., 2008. Character play: the use of game characters in multi-player role-playing games across platforms. *Computers in Entertainment (CIE)*, VI(2), pp. 1-24.
- Unity., 2014. *Unity - Game engine, tools and multiplatform*. [Online] Available at: <http://unity3d.com/unity> [Accessed 18 Juni 2014].
- Wolf, M. J., 2008. *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*. 10 ed. Westport: Greenwood Press.