

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Game "Si Pitung" dapat dianggap sebagai sarana pendidikan alternatif yang efektif. Melalui platform *game*, remaja dapat belajar mengenai nilai-nilai budaya dan sejarah Indonesia secara interaktif, yang mungkin lebih menarik dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Gabungan elemen hiburan dan pendidikan dalam *game* dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan sekaligus memberikan pemahaman mendalam tentang cerita rakyat. Ini memungkinkan remaja untuk belajar tanpa merasa terbebani, sambil tetap terlibat dalam narasi yang menarik.

Dengan menghadirkan karakter-karakter sejarah seperti Si Pitung dalam bentuk *game*, remaja dapat merasakan pengalaman langsung dan interaktif dengan tokoh-tokoh bersejarah. Hal ini dapat memberikan dampak emosional yang lebih kuat dan membangkitkan minat terhadap kisah-kisah masa lalu. Tidak hanya itu, Desain visual dan animasi dalam *game* dapat memberikan gambaran yang menarik mengenai setting dan karakter dalam cerita rakyat. Visualisasi yang menarik dapat memikat perhatian remaja dan membuat mereka lebih tertarik untuk menjelajahi cerita dan dunia *game*. Pemilihan mekanik *game* yang sesuai dengan cerita rakyat Si Pitung, seperti elemen petualangan, puzzle, atau pertarungan, juga dapat meningkatkan daya tarik permainan. Mekanik ini dapat memberikan variasi dan tantangan yang membuat pemain terlibat lebih lama.

Dengan menggunakan teknologi dan kreativitas dalam *Game* Legenda Si Pittung, dapat diharapkan bahwa *game* ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendekatkan generasi muda pada kekayaan cerita rakyat Indonesia. Melalui kombinasi pengalaman interaktif, pendidikan, dan hiburan, *game* ini memiliki potensi besar untuk memperkuat ikatan remaja dengan warisan budaya dan sejarah bangsanya.

5.2 Saran

Berikut ini adalah saran yang dapat disimpulkan oleh penulis pada Perancangan *Game* Legenda Si Pitung dalam proses perancangan Tugas Akhir:

1. Proses pengembangan *game* secara umum memerlukan waktu yang cukup lama. Pada perancangan Tugas Akhir ini, peneliti hanya memiliki jendela waktu untuk meneliti, riset, wawancara, mengembangkan, menguji, dan melakukan review yang sangat sempit. Proses pengembangan *game* memerlukan waktu yang lebih lama untuk mencapai hasil yang lebih baik.
2. Tidak hanya itu, Proses pengembangan sebuah *game* juga memerlukan divisi dan tenaga kerja yang lebih banyak (Sebuah Tim). Mengembangkan sebuah *game* secara individual sangat tidak dianjurkan. Diperlukannya tim pada pengembangan sebuah *game* juga memungkinkan banyaknya perbedaan pada keahlian pada tiap individu (Desainer grafis, Programmer, dan User Experience Manager).
3. Dengan waktu pengembangan yang sempit, waktu yang dialokasikan untuk penelitian dan riset perlu dimaksimalkan dikarenakan proses pengembangan (*Code writing, Playtest, Designing*) memerlukan waktu yang cukup lama.