

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan terkait rancang dan bangun *game* interaktif bertema cerita rakyat dengan judul “Cerita Nusantara: Batu Belah Batu Bertangkup” memberikan hasil kesimpulan sebagai berikut. Terjadi peningkatan pengetahuan tentang cerita Rakyat Batu Belah Batu Bertangkup sebesar 21.91% pada generasi muda provinsi Riau. Dengan implementasi *game* interaktif Cerita Nusantara: Batu Belah Batu Bertangkup memberikan hasil yang positif. Hasil ini sejalan dengan hasil pengujian *game* interaktif, di mana melalui pengujian *black box* diketahui *game* interaktif dapat berjalan tanpa mengalami eror atau *bug*. Kemudian didapat skor SUS sebesar 70,24 yang berarti kelayakan *game* interaktif Cerita Nusantara: Batu Belah Batu Bertangkup sudah cukup baik dengan nilai *adjective* “OK”, nilai *grade* C dan nilai *acceptable* pada *Marginal*. Serta pada uji pengalaman bermain diketahui nilai indikator Pengalaman dan Tantangan Bermain adalah 67%, nilai indikator Pengalaman dan Umpan Balik adalah 66,75%, nilai indikator Pengalaman Naratif dan Kejelasan Tujuan *Game* adalah 75.62% dan nilai indikator Eksplorasi *Game* adalah 68,25%.

5.2. Saran

Dalam proses pembuatan *game* interaktif hingga perilisannya, masih terdapat beberapa pengembangan yang dapat dilaksanakan guna memberikan pengalaman bermain yang lebih baik bagi pemain, diantaranya:

- a. Melakukan peningkatan pada sisi grafis dan kesesuaian efek suara.
- b. Penambahan fitur untuk membantu pemain mengetahui objektif selanjutnya dari alur cerita permainan.
- c. Pengecekan kembali serta perbaikan *bug* yang terlewat oleh penulis sehingga membuat *game* interaktif dapat berjalan lebih baik lagi.

- d. Membuat versi 3 dimensi dari rancangan *game* yang telah buat, sehingga dapat memberikan pengalaman bermain yang lebih baik.
- e. Penambahan konten cerita rakyat yang lebih beragam sehingga mampu memperkaya variasi cerita rakyat dalam bentuk *game* interaktif.