

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam membuat sebuah karya selalu terdapat hambatan dan kegagalan, begitu juga yang terjadi dalam proses perancangan *video game* anak LEGASI. Membuat sebuah *video game* yang rumit maupun sederhana sekalipun harus mengalami banyak percobaan ulang, karena dalam proses perancangan *video game*, satu digit kode yang salah dapat membuat seluruh program tidak berjalan dengan semestinya. Hal seperti ini banyak ditemui dalam proses *debugging*.

Namun setelah mengadakan pameran dan pengumpulan data ulang, *video game* terbukti dapat menjadi media yang efektif sebagai modul pembelajaran anak, dalam penelitian ini adalah menginformasikan tentang wayang Pandawa Lima.

#### **5.2 Saran**

Setelah melewati tiga kali sidang dan satu kali pameran terdapat banyak masukan dan saran yang dapat membantu pengembangan penelitian ini untuk waktu mendatang, berikut adalah runutan dari beberapa saran yang ada.

“Buatlah pembatasan bagian kerja.” Dalam penelitian ini saran tersebut dimaksudkan bahwa peneliti dapat memilih apakah penelitian ini akan hanya merancang visual dari sebuah *video game* atau membuat visual beserta *video game* yang dapat dimainkan. Karena cakupan merancang *video game* sesungguhnya lebih kepada bagian mahasiswa teknik informatika.

“Pastikan karakter memiliki keunikannya masing-masing dan porsi yang seimbang dalam *video game*.” Setiap karakter diharapkan memiliki kostum, bentuk fisik, kekuatan yang berbeda-beda sesuai dengan kepribadiannya masing-masing, sehingga anak-anak dapat dengan mudah mengingat setiap karakter yang ada.

“Perbanyak riset mengenai simbol-simbol, cerita dan atribut yang ada dalam wayang.” Wayang merupakan sesuatu yang sangat tradisional dan sudah diturunkan dari generasi ke generasi di Indonesia, sehingga dalam penelitian yang mengulas wayang harus didasarkan atas bentuk asli wayang itu sendiri dan dari sumber yang dapat dipercaya.