

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan dalam pengembangan *game RPG* petualangan Joko Seger berbasis Android, beberapa kesimpulan dapat diambil terkait dengan perumusan masalah yang telah diajukan.

1. Menggunakan *RPG Maker MV* sebagai alat pengembangan, *game RPG* petualangan Joko Seger berhasil dirancang dan dibangun dengan mengintegrasikan cerita legenda lokal tentang Joko Seger dan Roro Anteng. Proses perancangan melibatkan pemilihan karakter, peta, alur cerita, dan musik yang sesuai untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan edukatif bagi pemain.
2. Pengujian *game* dilakukan menggunakan *System Game Scale (SUS)* menunjukkan bahwa *game* "Petualangan Joko Seger di Gunung Bromo" memperoleh skor 72, yang masuk dalam kategori "Good" atau "Baik". Berdasarkan skor ini, *game* dinilai memiliki tingkat kegunaan yang baik, dapat diterima dengan baik oleh pengguna, dan berada dalam rentang nilai yang menunjukkan bahwa *game* ini memadai untuk memperkenalkan cerita legenda Joko Seger dan Roro Anteng. Hal ini menunjukkan bahwa *game* ini efektif sebagai media untuk memperkenalkan dan mempromosikan cerita legenda lokal kepada masyarakat luas, khususnya dalam konteks budaya lokal. Sebagai alat edukatif, *game* ini berhasil

menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan informatif, mendukung tujuan utama pengembangannya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan dan pemanfaatan lebih lanjut dari *game RPG* petualangan Joko Seger:

1. Menambahkan misi dan tantangan baru dapat meningkatkan daya tarik *game* dan memberikan pengalaman bermain yang lebih bervariasi.
2. Memanfaatkan *plugins* dan *tools* tambahan untuk meningkatkan fungsionalitas dan fitur dalam *game*. Hal ini dapat mencakup peningkatan interaktivitas, optimasi performa, dan penambahan fitur-fitur baru yang mendukung pengalaman bermain yang lebih baik.
3. Meningkatkan kualitas grafis dengan menggunakan teknologi terkini untuk membuat visual *game* lebih menarik dan realistis.
4. Mengembangkan alur cerita lebih lanjut dengan memperkenalkan karakter baru atau legenda lain dari Indonesia untuk memperkaya konten *game*.
5. Mengumpulkan dan menganalisis umpan balik dari pengguna secara berkala untuk terus memperbaiki dan mengembangkan *game*. Umpan balik ini bisa menjadi panduan untuk perubahan dan peningkatan yang dibutuhkan oleh pengguna.