

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Digital *game* untuk pengenalan wayang golek berbasis aplikasi android merupakan media pengenalan pembelajaran berupa *game* yang bergenre *action Platform* dengan tombol-tombol sederhana, menjelaskan tentang beberapa wayang golek yaitu : Semar, Arjuna, dan Kresna dipaparkan dalam bagian-bagian tubuh wayang golek terdapat pada *item* yang ditemukan oleh pemain. Penjelasan dimulai dari bagian-bagian wayang sampai menjadi sebuah tokoh wayang. Dirancang dengan penggunaan tombol yang tidak terlalu banyak sehingga mudah digunakan untuk semua kalangan. Penggunaan *game action platform* telah umum digunakan pada konsol Nintendo yaitu *game* Mario bross. Sehingga permainan tidak hanya melewati tantangan tetapi mencari barang untuk melanjutkan ke level selanjutnya.

Media ini dibuat melalui proses pemanfaatan teknologi yang berkembang pada zaman ini. Penggunaan *game* karena merupakan konten yang telah banyak digunakan masyarakat. Dalam pendekatannya pembuatan *game* dirancang untuk mengenalkan wayang golek diantaranya memaparkan beberapa tokoh wayang. Penggunaan aplikasi android dalam pembuatan media berfungsi sebagai perangkat yang mempermudah dalam penggunaan media, sekaligus agar mengimbangi perkembangan teknologi yang berkembang saat ini. Tidak lupa agar media yang dibuat dapat diterima oleh siswa sebagai sasaran pengguna, yang didalamnya memuat pengenalan mengenai tokoh wayang yaitu Semar, Arjuna, dan Kresna.

Penggunaan dimana pemain di beri sebuah tantangan yang harus di selesaikan yaitu mencari kotak yang terdapat bagia wayang yang tersebar dalam *game* utuk menyelesaikan *game* dan melewati rintangan-rintangan diantaranya karakter karakter musuh yang terdapat di setiap level *game*.

Media yang dibuat ini pada bertujuan menarik minat masyarakat dan upaya pelestarian wayang golek melalui media teknologi. Salah yaitu dengan menggunakan *game* Sekaligus sebagai bentuk pengenalan budaya lokal kedalam suatu perangkat digital.

B. SARAN

Media pengenalan yang dibuat, diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengalaman bagi mahasiswa lain untuk lebih produktif dalam berkarya khususnya bagi calon penulis skripsi yang akan membuat skripsi tugas akhir. Diharapkan dapat lebih berkembang baik secara materi, desain dan konsep visual agar menghasilkan media yang lebih bermanfaat bagi banyak orang, serta dapat memberikan alternatif lain.

Bagi masyarakat umum, diharapkan media yang dibuat oleh penulis dapat menjadi salah satu sarana untuk mengenalkan wayang golek melalui para tokohnya berupa *Digital Game* yang dioperasikan dalam sistem aplikasi android dan dapat digunakan dalam perangkat gengam *Smartphone*.