

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Saat ini kesenian wayang mulai kehilangan pasarnya dikarenakan hadirnya bentuk-bentuk kesenian modern. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada anak-anak yang berusia 7-14 tahun, banyak anak-anak yang mengenal karakter Dawala akan tetapi tidak mengetahui cerita hidup Dawala. *Game* petatalangan Dawala ini membantu memperkenalkan kebudayaan sunda pada anak usia dini sehingga dapat menambah pengetahuan anak tersebut. Simpulan yang dapat diambil setelah memaparkan pembahasan-pembahasan yang telah disajikan pada bab-bab sebelumnya antara lain :

- a. Game ini dibangun dengan menggunakan OOP (*Object Oriented Programming*) dengan UML (*Unified Modeling Language*).
- b. Algoritme A* (A Star) yang diterapkan pada musuh untuk mengejar karakter pemain dapat berjalan dengan baik.
- c. Berdasarkan hasil pengujian *alpha* yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan beserta proses penanganan kesalahannya. Jadi, secara fungsional sistem sudah dapat menghasilkan keluaran yang diharapkan.
- d. Berdasarkan hasil pengujian *beta* dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* yang dibangun pemain, dapat lebih mengenal tokoh Dawala, penyampaian cerita Dawala sangat mudah dipahami oleh pemain, setelah memainkan *game* pemain tahu tentang cerita Dawala. *Game* ini memiliki tampilan antarmuka yang sangat menarik, dengan kemampuan musuh dan mencari 5 alat kesenian Sunda dalam tiap levelnya, merupakan tantangan tersendiri oleh pemain untuk dimainkan dan pemain tertarik untuk memainkan *game* ini kembali.

V.2 Saran

Saran - saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan lebih lanjut untuk mendapatkan kinerja yang lebih baik, dari aplikasi *game* petualangan Dawala ini antara lain :

- a. Musuh dalam tiap *level* diperbanyak, sehingga permainan pada *game* petualangan Dawala dapat meningkatkan tingkat kesulitannya.
- b. Antarmuka *game* lebih menarik lagi, agar user lebih tertarik memainkan *game*.
- c. Menambah *level* lebih banyak lagi dengan *gameplay* yang bervariasi seperti background *gameplay* dan rintangan.
- d. Musuh yang ada dalam tiap *level* *game* bisa dikembangkan menggabungkan algoritme A* dan fuzzy logic agar musuh memberikan *abilities* (kemampuan) untuk melakukan beberapa opsi keputusan seperti memutuskan terus menyerang, bertahan atau melarikan diri sesuai dengan beberapa kondisi dan pertimbangan yang diberikan.

