

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pembuatan *game* petualangan Napak Tilas Pangeran Abdurrahman Nuralam Karar, penulis dapat memberikan kesimpulan, diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan program aplikasi RPG Maker MV tidak hanya terfokus untuk dalam pembuatan *game* petualangan saja, namun juga dapat digunakan untuk membuat *game* petualangan yang dapat memberikan pengetahuan tentang suatu pelajaran sejarah.
2. Memberikan metode atau media baru dalam belajar khususnya pelajaran sejarah, yaitu dengan menggunakan *game* sebagai media pembelajaran.
3. Pembuatan *game* petualangan ini memiliki sebuah tantangan yang tidak hanya terletak pada pembuatan dan alur cerita, tetapi juga menggali informasi sejarahnya dan membuat *storyboard* yang di improvisasi agar memiliki nilai laku *game* petualangan ini serta tanpa mengurangi inti sejarahnya.
4. Memberikan penulis sebuah pelajaran dan pengetahuan baru mengenai pembuatan *game* petualangan dengan mengangkat sebuah sejarah yang sangat terkenal di Kota Pontianak yaitu sejarah Sultan Syarif Abdurrahman dalam mendirikan Kota Pontianak.

4.2. Saran

Berkaitan dengan berakhirnya penulisan laporan tugas akhir ini, penulis memberikan beberapa saran, antara lain:

1. Pengembangan atau peningkatan tampilan agar lebih menarik dan semakin disukai oleh para *user*.
2. Untuk pengembangan lebih lanjut ke depannya, *game* petualangan ini dapat ditambahkan dengan lebih banyak materi atau *side-story* serta misi-misi lainnya, agar dapat membuat *game* ini semakin menarik tanpa menghilangkan inti cerita sejarah.
3. Penambahan *voice* untuk *story telling* dan *sound* atau *audio effect* guna menunjang atau membantu para *user* yang belum atau sedang belajar membaca.