

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah melalui proses pengembangan dan pengujian, dapat disimpulkan bahwa game platformer 2D bergenre adventure dengan judul "LIMPAI" berhasil dibuat dengan fokus utama pada storytelling. Cerita yang diambil sebagai dasar dari game ini adalah kisah rakyat Kik Cuan dan Limpai dari daerah Belitung, yang telah diadaptasi secara cermat untuk disajikan dalam bentuk naratif interaktif. Referensi utama untuk alur cerita setiap stage diambil dari naskah SABUD ENT, sementara sinopsis cerita aslinya diadaptasi dari sebuah buku yang mengisahkan legenda tersebut.

Uji coba yang dilakukan terhadap 10 responden menunjukkan bahwa game ini mendapat skor sebesar 59%. Skor ini mencerminkan adanya potensi dalam game ini untuk dikembangkan lebih lanjut, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan, khususnya dalam hal interaksi gameplay dan penguatan elemen naratif agar lebih dapat menarik perhatian pemain. Pengembangan game ini memberikan kontribusi positif dalam upaya melestarikan dan memperkenalkan cerita rakyat lokal melalui media yang lebih modern dan interaktif seperti game.

5.2. Saran

Adapun Saran dan harapan yang penulis berikan untuk penelitian ini selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Menambahkan level atau stage yg lebih panjang atau tambahkan checkpoint untuk menyimpan progress, serta tambahkan rintangan yang lebih banyak dan sulit, menambahkan variasi musuh seperti menambah mob ataupun menambah NPC yang bisa diinteraksi. Menambahkan fitur Chest atau harta karun untuk loot.
2. Meningkatkan Control Input yang digunakan agar lebih responsive dan lancer.
3. Diharapkan pengembang game bisa menerapkan cerita rakyat lain yang mungkin bagus untuk dijadiin adaptasi game dengan memperkenalkan budaya lokal.