

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari tugas akhir pembuatan game RPG berjudul “The Legacy of David”, diantaranya adalah:

1. Dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat membantu proses pemahaman peserta didik, diperlukan suatu media alternatif lain selain media cetak. Salah satu media yang dapat dijadikan alternatif adalah media belajar dalam bentuk game yang memiliki tujuan dan maksud yang jelas tentang hal-hal khusus yang akan dipelajari.
2. Dalam pembuatan game RPG untuk kelas TK hingga sekolah dasar kelas 6 dalam mengenal cerita alkitab diperlukan kandungan konten game RPG yang dinamis dan realistis. Dinamis dan realistis bermakna bahwa dalam proses belajar dan bermain di game RPG ini dibuat dengan konsep petualangan yang terjadi di masa tokoh cerita alkitab. Jadi, anak-anak tidak hanya bermain, tetapi juga dapat menambah wawasan mengenal tokoh dan cerita dalam alkitab.
3. Dalam pembuatan game RPG mengenai tokoh alkitab yang dapat membantu anak mencapai tujuan instruksional khususnya diperlukan keragaman materi dan cara penyampaian cerita yang disajikan lewat permainan. Cerita yang disajikan dalam game RPG mengenal tokoh dalam cerita alkitab ini membahas cerita tentang Daud, yang merupakan tokoh penting dalam cerita

alkitab. Penyampaian cerita disampaikan secara langsung oleh dialog berbagai karakter seperti Daud, Isai, Raja Saul, dan Goliath selama berpetualang berdasarkan keadaan yang terdapat di lingkungan pada masanya, hingga evaluasi di setiap materi yang telah dipelajari.

4. Dalam pembuatan game RPG dengan menggunakan *script Ruby* yang terdapat pada aplikasi RPG Maker XP. Karena bahasa pemrograman yang digunakan dalam game RPG ini adalah khusus untuk RPG Maker XP yang tidak dapat dipadukan dengan *script* aplikasi RPG Maker lainnya.

5.2 Saran

Manfaat dan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan pembuatan game RPG “The Legacy of David”, mulai dari proses pengumpulan data tentang sifat-sifat anak usia 4-10 tahun, analisa tentang pentingnya sarana atau media (dalam hal ini adalah game RPG) dalam pendidikan hingga materi yang diberikan sangatlah besar. Berdasarkan manfaat dan pengalaman tersebut, terdapat beberapa saran yang bersifat membangun dengan harapan agar rekan mahasiswa dapat meningkatkan kegiatan peningkat kreatifitas mahasiswa di masa-masa mendatang serta agar mereka mampu menghargai karya mereka sendiri dan karya orang lain.

Saran-saran tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dalam membuat game dengan aplikasi pembuat game RPG, hendaknya lebih memperhatikan mengenai jenis game yang ingin dirancang, dalam hal ini yaitu RPG (*Role Playing Game*). Jenis game sangat penting dalam menarik

minat pasar karena *gamer* mempunyai bermacam – macam jenis game favorit tersendiri.

2. Apabila telah menguasai tentang *script*, hendaknya memanfaatkan teknik *script* tersebut, karena teknik *script* sangat penting dalam membuat sistem maupun berbagai macam fitur dalam aplikasi RPG Maker.
3. Dalam menentukan besar atau kecilnya ukuran game RPG yang akan kita buat, sesuaikan dengan di mana game ini akan dibuka nantinya, agar tampilan layar dalam game dapat terlihat maksimal ketika dibuka.
4. Dalam proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi, hendaknya kita selalu melakukan manajemen waktu, dan memperhitungkan masalah kompatibilitas dan kemungkinan program mengalami kerusakan (*error*), agar karya multimedia yang dikerjakan bisa selesai tepat waktu.
5. Selalu simpan file proyek yang sudah kita kerjakan dalam suatu folder khusus secara rapi dan teratur, agar data tersebut tidak hilang atau terselip. Bila perlu, kita dapat membuat cadangan copy file proyek kita dalam media *portable* (*hardisk eksternal*, SSD, DVD, dan lain sebagainya) untuk mengantisipasi hilang atau rusaknya data yang terdapat di PC kita.
6. Dalam proses peningkatan kemampuan serta kreatifitas dalam hal desain atau program interaktif, jangan takut untuk mencoba hal baru, dan jalankan prinsip *Trial and Error*, agar kemampuan kita bisa lebih berkembang dengan mencoba dan mengalami masalah baru, karena kita akan mendapat pengetahuan tambahan dalam menyelesaikan setiap masalah yang ada.

7. Jangan pernah ragu untuk menggunakan teknik baru dalam pembuatan suatu karya multimedia, karena teknik baru yang kita gunakan akan dapat membantu serta mempermudah usaha kita dalam proses pembuatan suatu karya multimedia.
8. Penggunaan teknik baru dalam pembuatan karya multimedia dapat membuat kita untuk semakin tertantang dan membuat kita semakin percaya diri. Sehingga pengalaman yang diperoleh dapat membantu meningkatkan kemampuan kita.

