

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan implementasi karya yang telah dibahas sebelumnya, maka Tugas Akhir ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembuatan jamu sebenarnya cukup mudah, namun beberapa orang tidak mengerti bagaimana cara membuatnya. Banyak buku resep jamu yang telah beredar, namun tidak cukup untuk mengajak masyarakat untuk membuat jamu. Dengan membuat sebuah simulasi pembuatan jamu, diharapkan masyarakat dapat lebih mengerti tahapan-tahapan pembuatan jamu. Dengan menggunakan warna-warna yang cerah dan menarik dilihat, akan membuat masyarakat ingin mempelajari cara pembuatan jamu tradisional.
2. Video game adalah salah satu media modern yang lebih dikenal oleh generasi muda dan besar efeknya terhadap perkembangan sikap dan pengetahuan. Dengan memasukkan konten jamu ke dalam video game akan membuat generasi muda diingatkan kembali akan adanya tradisi jamu yang dimiliki Indonesia. Karena pembuatan jamu lebih terlihat pada cara pembuatannya, maka genre simulasi lebih cocok digunakan di dalam video game. Namun perlu ditambahkan unsur cerita agar pesan intrinsik dari jamu dapat tersampaikan.

## 5.2 Saran

Diharapkan dari penelitian dan proyek Tugas Akhir yang dikerjakan, dapat menjadi salah satu dorongan dalam melestarikan tradisi-tradisi di Indonesia. Video game Kalpataru ini, dapat dikembangkan menjadi permainan yang dapat dimainkan di berbagai sistem operasi, tidak hanya pada platform Android. Untuk perkembangannya, diharapkan menggunakan tahap-tahap pembuatan jamu yang lebih menarik dan dibuat lebih rinci. Pilihan resep juga ditambah agar menambah pengetahuan pemain tentang jamu yang ada. Serta perlu adanya inovasi dalam penyajian *gameplay* untuk game Kalpataru ini agar pemain lebih tertarik untuk bermain.

