

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan

Perancangan *mobile game RPG* “Martyapada Wayang” bergenre merupakan permainan android yang memadukan kisah tradisional wayang Ramayana versi Jawa untuk kalangan dewasa muda usia 16-24 tahun yang menggunakan 2 paduan mode permainan yaitu mode cerita dan mode eksplorasi, cerita Martyapada Wayang juga mengambil referensi dari Kakkawin Ramayana dengan unsur fantasi untuk menghasilkan media digitalisasi inovatif yang dapat menjadi pintu bagi generasi muda untuk mendalami budaya wayang. Metode gamifikasi mempertimbangkan potensi dari Game-based learning yang dapat merepresentasikan sebuah usaha dalam kontribusi pada preservasi akan warisan budaya baik yang berwujud maupun tidak berwujud dengan meningkatkan kepekaan atas kepentingannya. Hal ini merupakan sebuah usaha untuk mengantarkan warisan budaya lebih dekat kepada generasi muda melalui konten yang menarik, interaktif dan edukasional. Salah satu cara yang dilakukan dalam metode ini yaitu dengan menunjukkan warisan budaya kepada generasi muda melalui media yang familier bagi mereka. Masalah yang dihadapi dalam perancangan ini menyangkut manajerial waktu dalam tahapan pengembangan dikarenakan stakeholder internal juga memiliki jadwalnya tersendiri sehingga menghambat progress pengembangan. Harapannya dengan adanya media *mobile game* Martyapada Wayang maka kalangan dewasa awal usia 16-24 yang akan mewariskan budaya ini kelak dapat memiliki semangat belajar serta inisiatif melihat pelestarian budaya dengan metode interaktif seperti perancangan ini.

7.2. Saran

Kedepannya bagi penulis yang ingin melanjutkan studi dengan perancangan menggunakan perancangan sejenis, agar memperhatikan manajerial waktu untuk membagi tahapan dalam pengembangan perancangan agar tidak membebani semua prosesnya di tahapan akhir.