

BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan game untuk skripsi ini, diambil kesimpulan bahwa:

- Game ini dirancang dan dikembangkan menggunakan aplikasi Unity dan alat *Virtual Reality* berupa *Oculus Quest 2* yang sudah dilengkapi dengan controller. Game ini dikembangkan mengikuti metode *Multimedia Development Life Cycle* atau MDLC.
- Cerita sejarah dan informasi yang disampaikan relatif dapat ditangkap oleh pemain dari game ini walaupun ada beberapa yang belum dapat menangkapnya dengan mudah.
- *Gameplay* yang ditawarkan cukup menyenangkan dan dapat menimbulkan kepuasan setelah bermain.

1.2 Saran

Game ini dalam keadaan yang sekarang masih sangat sederhana dan dapat dibilang terlihat amatiran. Meski demikian, penulis memiliki keyakinan bahwa game ini dapat dikembangkan lebih lanjut lagi sehingga *gameplay* dapat terlihat lebih mulus dan kompleksitas permainan dapat ditingkatkan lagi. Dari situ, diharapkan game dapat menyampaikan pesan sejarah secara lebih efektif dari apa yang ada pada saat ini.