

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Game The Book of Aksara merupakan game adventure bertemakan fantasy yang memperkenalkan aksara jawa Indonesia melalui alur cerita dan tujuan didalam permainannya. Dengan demikian, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Game yang dikembangkan merupakan media modern untuk memperkenalkan aksara jawa Indonesia kepada pengguna.
2. Alur cerita dan konten dalam permainan yang menggunakan aksara jawa sebagai acuannya, berhasil dikembangkan dan diimplementasikan.
3. Karakter NPC musuh mampu bergerak dan bereaksi mengejar player jika player berada didalam area deteksi musuh.
4. Titik area deteksi NPC musuh mampu mengikuti titik terakhir posisi musuh saat mengejar player sehingga NPC musuh menjadi lebih aktif dan responsive.
5. Metode Pathfinding yang digabungkan dengan metode Finite State Machine berhasil diterapkan dan memiliki persentase kenaikan efisiensi sebesar 8,3% berdasarkan hasil uji coba.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan game The Book of Aksara untuk kedepannya adalah:

1. Game masih dapat dikembangkan lagi dengan menggunakan media platform lainnya seperti desktop dan web.
2. Alur Cerita dan konten yang menggunakan aksara jawa sebagai acuannya masih dapat diperluas untuk pengembangan selanjutnya.
3. Karakter dan Interface dalam permainan masih dapat dikembangkan sehingga sesuai dengan tema aksara jawa.
4. Metode Pathfinding A Star yang digunakan dapat dimodifikasi atau diubah menggunakan algoritma lain seperti Theta* dan sebagainya untuk mencapai tingkat kenaikan efisiensi yang lebih tinggi.
5. Metode Pathfinding yang diterapkan bisa dimodifikasi untuk membuat sebuah program aturan Line of Sight pada perilaku NPC musuh untuk mendeteksi player hanya jika player berada di area pandangan depan NPC musuh.