

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan studi dan pengembangan yang dilakukan di dalam pembuatan game cerita rakyat "The Legend of the Mouse Deer and the Crocodile", dapat disimpulkan bahwa:

1. **Adaptasi Cerita Rakyat:** Proses adaptasi cerita Kancil dan Buaya ke dalam bentuk game digital telah berhasil dilakukan dengan baik, menghasilkan sebuah pengalaman bermain yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik.
2. **Integrasi Budaya Lokal:** Elemen- elemen budaya lokal telah berhasil diintegrasikan dalam desain game, memperkuat identitas nasional dan membantu generasi muda mengenal warisan budaya mereka.
3. **Minat terhadap Cerita Rakyat:** Melalui game ini, minat anak-anak dan remaja terhadap cerita rakyat Indonesia dapat ditingkatkan, sejalan dengan kebutuhan untuk melestarikan warisan budaya dalam era digital yang semakin berkembang.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dari game "The Legend of the Mouse Deer and the Crocodile" membuka jalan baru dalam pelestarian cerita rakyat Indonesia. Game ini tidak hanya berhasil mengadaptasi kisah Kancil dan Buaya ke format digital yang menarik, tetapi juga mampu menyentuh hati para pemainnya dengan pesan moral yang mendalam. Melalui desain yang memadukan unsur budaya lokal, game ini berhasil menciptakan jembatan antara warisan budaya dan generasi digital masa kini.

Melihat potensi besar yang dimiliki, ada beberapa langkah yang bisa diambil untuk mengembangkan game ini lebih jauh. Tampilan visual dan fitur interaktif game masih bisa diperkaya untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih mengesankan. Di era digital ini, pemasaran melalui media sosial juga tidak boleh diabaikan - ini bisa menjadi kunci untuk menjangkau lebih banyak anak muda. Yang tidak kalah pentingnya, menggandeng sekolah-sekolah untuk menggunakan game ini sebagai alat pembelajaran bisa membuat cerita rakyat menjadi lebih dekat dengan siswa. Dengan langkah-langkah ini, game "The Legend of the Mouse Deer and the Crocodile" bisa menjadi pionir dalam melestarikan cerita rakyat Indonesia di era digital.