

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan Hasil Penelitian

Pengembangan gim *the rise of Bhairava* memanfaatkan aspek mitologi dari sosok Bhairawa sebagai latar cerita video gim, pengembangan latar dengan memanfaatkan mitologi ini menciptakan cerita yang menarik dan dekat dengan pemain. Dengan memanfaatkan ilmu ikonografi dan arkeologi digital penelitian ini berhasil menciptakan sosok Bhairawa Padangroco menjadi karakter video gim. Melalui berbagai tahapan penelitian yang mencakup analisis ikonografi dan ikonometri arca Bhairawa Padangroco, visualisasi 3D arca Bhairawa Padangroco dengan mengikuti hasil ikonografi dan ikonometri, pengembangan produk dan publikasi produk.

Meskipun demikian, dengan keterbatasan hardware, waktu dan biaya, pengembangan video gim *the rise of Bhairava* hanya dapat mencapai tahap *early acces* dan dipublikasikan secara terbatas pada akun *google drive*. Keterbatasan ini juga mengakibatkan adanya pengurangan detail pada karakter Bhairawa agar permainan dapat tetap berjalan dengan baik. Beberapa detail yang dirubah untuk menyesuaikan permainan antara lain :

- a) Penghapusan atribut kudala pada arca Bhairwa
- b) Simplifikasi bentuk dari keyura, kana dan hara
- c) Perubahan proporsi dari Bhairawa
- d) Perubahan senjata Bhairawa menjadi gada

Secara keseluruhan penelitian ini berhasil memvisualisasikan arca Bhairawa Padangroco sebagai karakter video gim berbasis sejarah, pengembangan gim ini diharapkan dapat menjadi sarana hiburan sekaligus sebagai media edukasi.

## **5.2 Saran**

Penelitian berbasis pengembangan mengenai pembuatan video gim dengan memanfaatkan tinggalan arkeologis masih sangat minim. Peneliti berharap dengan adanya tulisan ini dapat membantu dalam penelitian atau pengembangan gim sejenis kedepannya. Diharapkan penelitian pengembangan video gim berbasis data arkeologis kedepannya dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dengan lebih baik dan efisien, pengembangan video gim juga diharapkan dapat menciptakan lebih banyak gim yang menggabungkan elemen edukatif, sehingga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan.

Proses pengembangan sebuah gim secara individu memiliki banyak keterbatasan, terutama untuk memahami ilmu fundamental dan bagaimana sebuah sistem dapat bekerja. Penelitian ini hanya dapat menciptakan video gim dengan mekanisme sederhana dan terbatas hanya pada tinggalan arca Bhairawa Padangroco. Namun pengembangan sebuah video gim berdasarkan data tinggalan arkeologis dapat dikembangkan lebih jauh terutama dengan banyaknya sebaran tinggalan arkeologis diseluruh indonesia, dengan tetap mempertimbangkan nilai edukasi pada sebuah video gim.