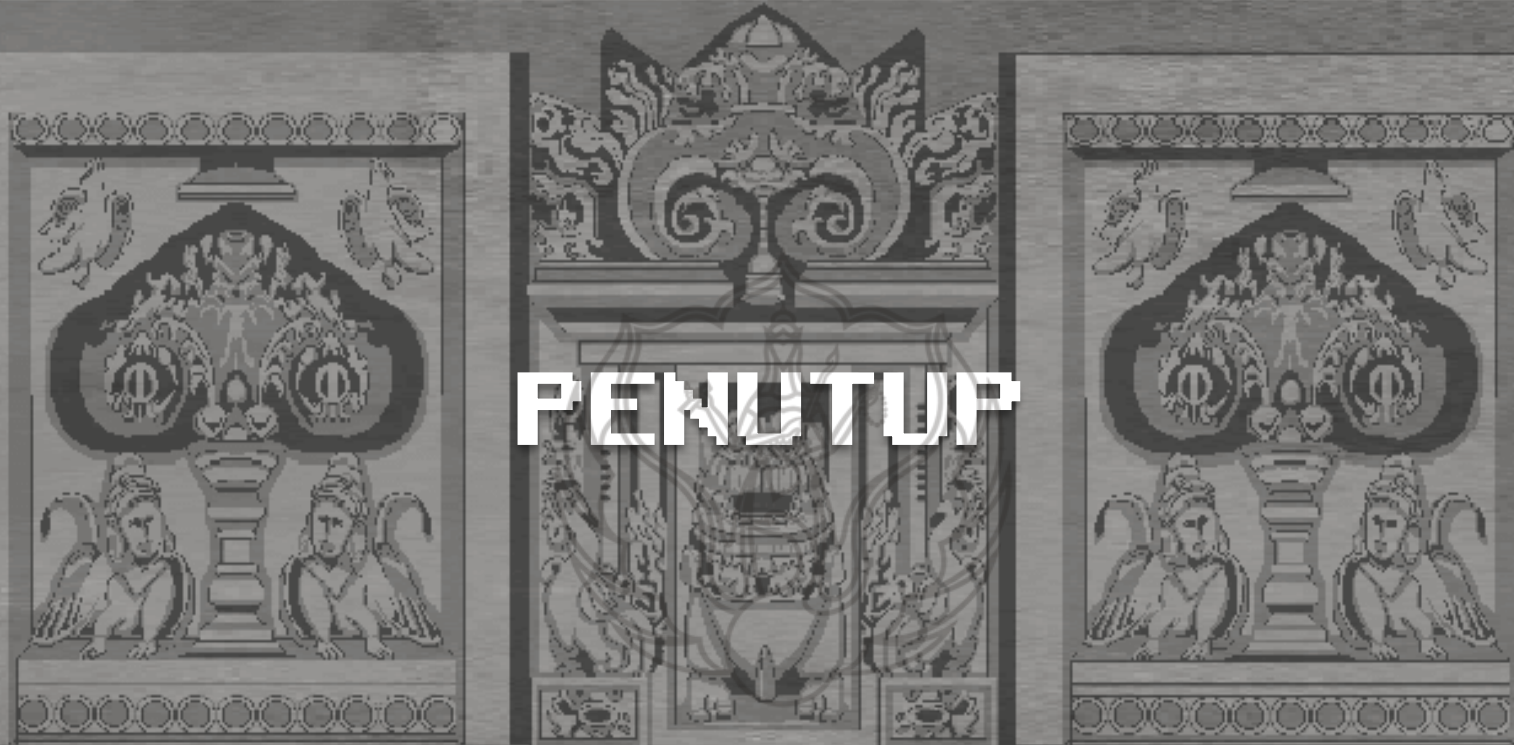


PENUTUP



Kesimpulan

Game "The Lost Realm" dirancang dan disatukan menggunakan mekanika aksi yang sesuai dengan tema petualangan dan fantasi seperti mekanisme menyerang, melompat, berinteraksi dengan benda sekitar, menghindari rintangan dan serangan. Mekanika aksi ini dirancang untuk memberikan pengalaman bermain yang menantang, terutama melalui pertarungan melawan musuh.

Perancangan mekanika puzzle edukasi melalui implementasi yang dilakukan dalam mekanisme hadiah petunjuk, puzzle edukasi dalam game ini dirancang untuk memberikan nilai pembelajaran yang relevan dengan sejarah dan budaya Candi Prambanan. Puzzle tersebut tidak hanya menghibur tetapi juga memperluas wawasan pemain melalui tantangan logika dan pemecahan masalah yang tersatukan dengan narasi permainan.

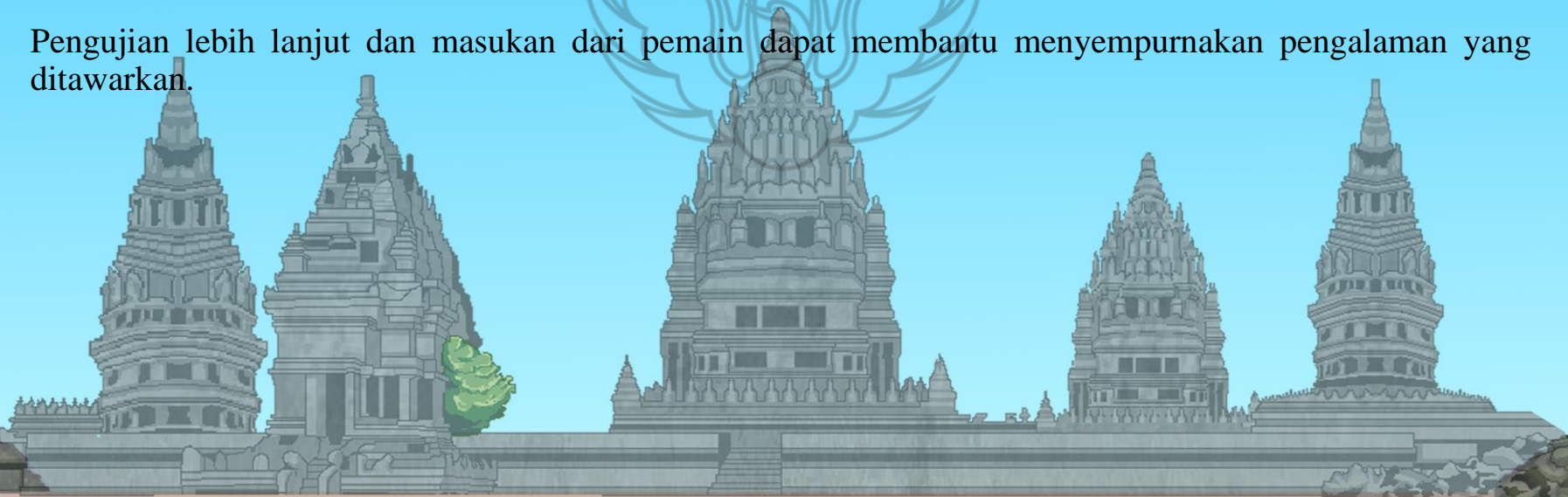


Saran

Penting untuk melanjutkan pengembangan game, pengembang perlu untuk memperhatikan keseimbangan antara aspek edukasi dan hiburan, serta memperkuat hubungan antara gameplay dan narasi untuk meningkatkan keterlibatan pemain.

pengembang dapat meningkatkan elemen edukasi dengan menggabungkan informasi historis atau fakta menarik tentang candi prambanan secara kontekstual dalam narasi atau gameplay tanpa mengganggu alur permainan.

Pengujian lebih lanjut dan masukan dari pemain dapat membantu menyempurnakan pengalaman yang ditawarkan.



Kepustakaan

Qorib, Fathul. "Tinjauan Singkat Teori Komunikasi; Sejarah, Konsep, Perkembangan, dan Tantangannya." *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi* (2024): 31-46.

Holt, Cheryl L., et al. "Web-based versus in-person methods for training lay community health advisors to implement health promotion workshops: participant outcomes from a cluster-randomized trial." *Translational behavioral medicine* 9.4 (2019): 573-582.

Pressman, S. R., and Maxim, R.B. 2015. *Software Engineering: A Practioner's Approach*. McGraw-Hill Education: New York

A. Wibisono, Wijayanto, and I. Menarianti, "Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Silang Ragam Istilah Teknologi Informasi Berbasis Android," *Lemb. Penelit. Dan PengabdNovanto, A., & Rizqi, M. (2023). Desain Game Mekanik Interaktif Antar Karakter Dengan Kuda Pada Game. SIMKOM, 8(2), 137–149. <https://doi.org/10.51717/simkom.v8i2.238>*

Sumarwan, U. (2017). *PERILAKU KONSUMEN* (R. Sikumbang, Ed.; 2nd ed., Vol. 11). Penerbit Ghalia Indonesia.

Miguel Sicart. 2008. Defining game mechanics. *Game Studies* 8, 2 (2008), n.

Argyo Demartoto. (2013, April 10) <https://argyo.staff.uns.ac.id/2013/04/10/teori-kontruksi-sosial-dari-peter-l-berger-dan-Thomas-Luckman/>

Bindis Naira. (2020, June 13) *Pengertian Desain: Fungsi, Tujuan, Prinsip, & Metode* <https://written.id/desain/pengertian-desain/>

Susanti, Karimah Tri, Sugeng Priyadi, and Sumiyatun Septianingsih. *Pemanfaatan Situs Batu Tulis Sebagai Sumber Belajar Sejarah di Desa Cipaku, Kecamatan Mrebet, Kabupaten Purbalingga*. Diss. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO, 2024.

Deny Prasetya Hermawan, et al. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKASI BERJENIS PUZZLE, RPG DAN PUZZLE RPG SEBAGAI SARANA BELAJAR MATEMATIKA." *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, vol. 15, no. 2, July 2017, pp. 195–205, doi:10.12962/j24068535.v15i2.a663.

Tim Produksi

Desain karakter, Aset, Cerita

Reyhan Alfa Sonnatha

Desainer game, Coder

Humam Afif Tsani





**Program Studi Sarjana Terapan Animasi
Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni
Indonesia Yogyakarta 2025**

