

BAB VI

PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari uraian pembahasan seluruh materi dalam laporan tugas akhir Pengenalan Aksara Jawa Menggunakan Media Permainan Digital “Lakon: Jaya” Pada Gawai Android, dapat diambil kesimpulan bahwa :

- a. Permainan Lakon: Jaya dapat dijadikan sarana pengenalan 20 Aksara Jawa utama dalam bentuk permainan digital.
- b. Dalam memperkenalkan Aksara Jawa, dapat dilakukan dengan cara yang lebih menarik yaitu melalui permainan digital yang dapat dimainkan pada gawai Android.
- c. Lakon: Jaya sebagai permainan digital dapat menambah khasanah permainan edukasi yang memperkenalkan Aksara Jawa.

2. Saran

Sebagai pengembangan selanjutnya, diberikan saran dibawah agar permainan Lakon: Jaya lebih menarik, yakni :

- a. Penambahan fitur menyusun kata yang menggunakan Aksara Jawa
- b. Menambah variasi *obstacle* supaya lebih menantang
- c. Pengembangan asset dari 2D ke 3D

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anwar, S. 2013. Penggunaan Bahasa Jawa Anak Usia SD di Desa Tanjungrejo Kecamatan Bayan Kabupaten Purworejo. Purworejo: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Universitas Muhammadiyah Purworejo Vol. 3, No. 4.
- Aris., Ananta, Evi Nurvidya Arifin, M. Sairi Hasbullah, Nur Budi Handayani dan Agus Pramono. 2015. *Demography of Indonesia's Ethnicity*. SG: Institute of Southeast Asian Studies.
- Brathwaite, Brenda dan Ian Schreiber. 2009. *Challenges for Game Designers*. Boston: *Course Technology*.
- Firly, Nadia. 2018. *Create Your Own Android Application*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Maryani, Zulisih. 2014. Bahasa Indonesia untuk Menulis Karya Ilmiah Bidang Seni. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Prihantono, Djati. 2011. Sejarah Aksara Jawa. Yogyakarta: Javalitera.
- Rouse III, Richard. 2005. *Game Design Theory & Practice Second Edition*. Massachusetts: Wordware Publishing, Inc.
- Salen, Katie dan Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play: game design fundamentals*. Massachusetts: MIT Press.
- Schell, Jesse. 2015. *Second Edition The Art of Game Design A Book of Lenses*. Florida: CRC Press Taylor & Francis Group.
- Utomo, Sutrisno Sastro. 2015. Kamus Indonesia Jawa. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wardhana, Wisnu Arya. 2007. Teknologi Nuklir: Proteksi Radiasi dan Aplikasinya. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Laman

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. “Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring”. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Digital>, diakses pada 16 Maret 2020 jam 00.30 WIB.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. “Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring”. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Permainan>, diakses pada 16 Maret 2020 jam 00.30 WIB.
- Lemay, Curtis dan Paul Tibbets. 2014. “Bombings of Hiroshima and Nagasaki - 1945”. <https://www.atomicheritage.org/history/bombings-hiroshima-and-nagasaki-1945>, diakses pada 28 oktober 2019 jam 22.45 WIB.
- Studios, Moon dan Xbox Game Studios. 2015. “Ori and the Blind Forest”. https://store.steampowered.com/app/261570/Ori_and_the_Blind_Forest/, diakses pada 28 oktober 2019 jam 21.45 WIB
- Statcounter, GlobalStats. 2019. “Mobile Operating System Market Share Indonesia”. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>, diakses pada 5 November 2019 jam 20.30 WIB.
- Webster, Merriam. 2020. “Dictionary”. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/postapocalyptic>, diakses pada 16 Maret 2020 jam 00.30 WIB.