BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Dalam penyusunan perancangan aplikasi berbasis android mengenai aksara Sunda baku, rancangan ini telah mencapai tahap penyelesaian karya. Selain itu, diperoleh beberapa kesimpulan dari persoalan yang telah dirangkum sebelumnya. Terdapat beberapa hal khusus yang menjadi penyelesaian masalah, mulai dari strategi perancangan hingga media yang digunakan.

Pertama, aksara Sunda yang saat ini tidak terlalu dikuasai oleh masyarakatnya sendiri dikemas menjadi bagian dari aktivitas keseharian masyarakat. Salah satunya yaitu menjadi aplikasi *video game* berbasis android. *Video game* menjadi solusi untuk membuka cara baru dalam memberikan materi aksara Sunda baku bagi yang sulit mempelajari materi dengan metode konvensional, khususnya bagi yang menyukai *video game*. Sehingga cara ini dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut untuk rancangan selanjutnya.

Kedua, *video game* merupakan salah satu jenis multimedia interaktif yang melibatkan disiplin ilmu lain mulai dari desain komunikasi visual, teknik informatika, hingga seni musik. Agar sesuai dengan strategi yang sudah disusun, diperlukan suatu koordinasi dari setiap disiplin ilmu untuk memecahkan masalah teknis, mulai dari teknis produksi, penentuan *script* pemrograman, hingga format desain yang nantinya akan di *import* ke dalam *game engine*.

Ketiga, penyebaran rancangan ini dilakukan dengan memproduksi beberapa media pendukung untuk mengarahkan khalayak ke halaman utama *video game* yaitu Google *Play Store*. Pengarahan dilakukan dengan menggunakan *QR code* serta pesan singkat pada setiap media pendukung.

V.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengeksplorasi lebih lanjut mengenai permainan teka-teki atau *puzzle* untuk jenis huruf abugida, khususnya aksara Sunda.

Selain itu, disarankan untuk meninjau lebih lanjut mengenai psikologis pencinta *video game*, visual budaya Sunda, dan sejarah budaya Sunda untuk mendapati temuan baru yang belum ditemukan saat ini.

Penentuan metode atau *genre video game* lain dalam menyampaikan materi aksara Sunda dapat juga dilakukan untuk dijadikan sumber rancangan. Karena terdapat banyak jenis *puzzle* yang dapat ditelusuri, untuk penelitian selanjutnya disarankan mengeksplorasi lebih lanjut di jenis *puzzle* yang berbeda untuk membuka cara baru dalam menyampaikan materi aksara Sunda.