

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **V.1 Kesimpulan**

Saat ini suatu konsep ide yang *original* sulit ditemukan pada suatu karya termasuk pada *video game*. Banyak pembuat *video game* yang mengembangkan tokoh permainan berdasarkan konsep yang sudah ada, termasuk di dalamnya mitologi suatu bangsa. Melalui pembahasan analisis dari bab sebelumnya mengenai interteks berupa hipogram dari karakter makhluk Titan berdasarkan teks mitologi Yunani dengan karya transisi *video game Final Fantasy XV*, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakter makhluk Titan pada *video game Final Fantasy XV* merupakan bentuk serapan dari mitologi Yunani yang telah dikembangkan.
2. *Developer* dari *video game Final Fantasy XV* mengembangkan karakter yang diserap dari berbagai mitologi dalam permainan yang dibuat termasuk salah satunya Titan.

### **V.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap tokoh makhluk Titan dengan menggunakan metode intertekstual, masih terdapat kekurangan di beberapa aspek terkait bangunan visual dan perwatakan pada makhluk Titan. Oleh sebab itu ada beberapa saran untuk peneliti berikutnya ketika melakukan penelitian yang sama antara lain:

1. Mengenai perwatakan atau sifat tokoh dapat dilakukan analisis menggunakan teori *archetypes* Carl Jung, teori ini menjelaskan mengenai sifat-sifat tertentu yang terdapat pada diri manusia. Teori ini dapat digunakan untuk mengkaji perwatakan pada suatu tokoh termasuk perannya dalam cerita.
2. Pada bagian visual tokoh dapat menggunakan pendekatan berdasarkan teori *somatotype performance test* oleh William H. Sheldon yang mengkategorikan bentuk tubuh manusia menjadi tiga yaitu *endomorph*, *mesomorph* dan *ectomorph*.