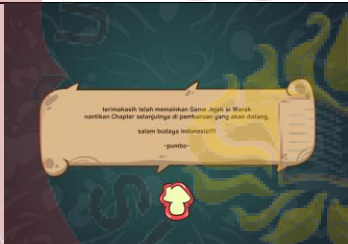


10		Pop up jawaban benar	Menunjukkan jawaban benar dengan kata kata kekinian
11		Pop up jawaban salah	Menunjukkan jawaban salah serta kata kata yang mendukung untuk mencoba lagi
12		Closing Screen	Berisi ucapan terimakasih telah memainkan Game yang dibuat serta, pemberitahuan untuk tetap stay untuk update chapter selanjutnya

J. Penutup

g. Simpulan

Warak Ngendog serta Tradisi Dugderan merupakan sedikit banyak dari kearifan budaya lokal yang ada di nusantara, yang seharusnya dapat di pahami lebih dalam agar rantai budaya serta sejarah dari zaman dahulu tidak terputus.

Namun banyak dari remaja masa kini yang bahkan kurang mengetahui sejarah budaya nusantara, hal tersebut terkesan miris.

Kurangnya minat remaja masa kini tentang pelajaran yang berbau sejarah serta budaya. Hal ini dapat bermula edukasi pada remaja tentang tentang hal tersebut yang kurang. Seperti contoh para remaja sekarang yang kurang menggemari pelajaran sejarah serta mata pelajaran muatan lokal yang didalamnya mencakup budaya daerah lokal. Kemudian dengan penggunaan *smartphone/tablet/PC* yang semakin kesini semakin menjadi barang primer bagi setiap orang, makin banyak juga aplikasi bahkan *game* yang terinstal pada perangkat yang digunakan, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik remaja untuk menggugah minat terhadap sejarah serta budaya lokal.

Oleh karena itu salah satu upaya untuk menumbuhkan minat remaja saat ini terhadap sejarah serta budaya lokal, dibuatlah media edukasi berdasarkan kebiasaan remaja zaman sekarang yang sering berkulit dengan *smartphone/tablet/PC* yakni *game* edukasi berjenis *Visual Novel* dengan cerita sejarah serta budaya. *Game* yang dibuat diharap dapat menggugah minat serta keinginan remaja masa kini untuk lebih mengetahui lagi tentang sejarah maupun budaya lokal di daerah masing-masing.

Pada prosesnya pembuatan *game visual novel* yang dilakukan menggunakan metode pengumpulan data berupa jurnal serta artikel, tak lupa juga menggunakan kuesioner untuk mengambil data yang diperlukan, kemudian proses pembuatan karya. Kemudian dengan adanya *game* dengan tema sejarah serta

budaya yang dengan judul “Jejak si Warak” diharap dapat meningkatkan minat remaja sekarang akan pelajaran sejarah serta budaya lokal daerahnya.

h. Saran

Adapun saran dalam penciptaan desain *game* tentang sejarah warak ngendog sebagai media edukasi bagi remaja, adalah sebagai berikut :

Cari atau temukan permasalahan yang dapat berdampak pada masa yang akan datang, serta cari banyak referensi tentang masalah yang telah di temukan, lakukan juga riset yang cukup mendalam agar data yang diperoleh akan mempermudah proses perancangan nantinya.

Hasil dari tugas akhir Desain *Game* Tentang Sejarah Warak Ngendog Sebagai Media Edukasi Untuk Remaja kali ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta inspirasi bagi para akademisi maupun masyarakat umum tentang pentingnya mengetahui sejarah serta budaya lokal daerah masing-masing.