

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perang Diponegoro Tower Defense sebagai salah satu fenomena dalam dunia permainan buatan Indonesia sejak 5 Desember 2017 yang merupakan bentuk akulturasi dari kearifan lokal Indonesia. Bentuk akulturasi yang muncul dalam permainan ini merupakan variasi tambahan aksesoris dari atribut yang digunakan oleh Pangeran Diponegoro. Permainan ini muncul karena kurangnya permainan yang memberikan edukasi mengenai pahlawan Indonesia.

Melalui permainan ini, diperlukan sosok generasi muda yang mampu menjadi panutan dan mengingat sosok dari jasa pahlawan Indonesia yang telah berjuang mempertahankan wilayah Indonesia. Sosok jasa pahlawan Indonesia ini merupakan sosok yang memiliki moral dan juga kearifan lokal dengan variasi gaya yang sesuai pada jaman sekarang. Kearifan lokal yang muncul dalam permainan Perang Diponegoro Tower Defense ini merupakan karakter Pangeran Diponegoro dengan variasi atribut yang bermacam-macam.

5.2 Saran

Melalui penelitian “Kajian Semiologi Pada Game Buatan Indonesia Perang Diponegoro Tower Defense”, maka saran penulis adalah sebagai berikut:

1. Karya permainan dengan kearifan lokal ini sebaiknya dapat memperoleh perhatian masyarakat agar dapat menjadi panutan generasi muda. Melalui kearifan lokal ini terdapat banyak hal yang dapat dipelajari oleh generasi muda agar dapat dipahami dengan baik dan agar dapat selalu menghormati jasa dari Pahlawan Indonesia.
2. Melalui pengkajian karakter Pangeran Diponegoro diharapkan dapat menumbuhkan minat pembaca agar dapat mengkaji hal lain yang tidak dibahas oleh penulis dalam pengkajian, dan dapat membuat pembaca untuk tertarik untuk mencari dan membaca cerita sejarah yang berhubungan dengan Pangeran Diponegoro