

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Perancangan *advergame* Kenal Pedia dilakukan berdasarkan tahapan *Game Development Life Cycle* dengan tahapan *initiation, pre-production, production, testing, beta, dan release* berhasil dibuat untuk platform WebGL yang dapat dimainkan di perangkat *smartphone* dan telah diujikan kepada tiga orang ahli media dengan hasil pengujian yang mengategorikan media sebagai media yang *layak*.

Sementara uji kelayakan pada tahapan beta kepada siswa SMA/SMK sederajat di Kota Bandung dan sekitarnya mendapatkan *respons positif* di atas rata-rata berdasarkan hasil penilaian *User Experience Questionnaire* dan disimpulkan bahwa media *advergame* Kenal Pedia *layak* sebagai media promosi dan pengenalan program studi Pendidikan Multimedia.

#### 5.2 Implikasi

*Game* Kenal Pedia dapat digunakan oleh pihak program studi sebagai media promosi yang dapat mengenalkan program studi Pendidikan Multimedia melalui media yang lebih beragam dan interaktif. Diharapkan juga para pemain *game* dapat mengetahui informasi terkait program studi Pendidikan Multimedia dan tertarik untuk melanjutkan studi di program studi Pendidikan Multimedia.

#### 5.3 Rekomendasi

Beberapa rekomendasi dan saran untuk penelitian selanjutnya atau bagi peneliti lain yang akan meneliti sesuatu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lebih memahami *timeline* perancangan sebuah *game* secara matang karena media *game* serupa Kenal Pedia memiliki kompleksitas yang cukup kompleks sehingga diperlukan waktu yang cukup untuk mengembangkan *game* sampai benar-benar matang.
2. Penyesuaian konten dan genre yang lebih tepat untuk target pemain yang lebih spesifik.

3. Fitur terkait sistem dialog yang lebih canggih dapat diterapkan begitu juga fitur catatan atau jurnal yang memungkinkan pemain untuk mengingat informasi dan tujuan yang harus dilakukan selanjutnya.
4. Seimbangkan antara waktu permainan dan isi konten di dalam *game*.
5. Perlu dilakukannya peningkatan performa setelah proses prototipe melalui fitur analisis yang disediakan oleh *game engine* untuk menghindari penurunan performa dan aksesibilitas di berbagai *device* yang nantinya akan digunakan oleh pemain.
6. Perbanyak sampel yang diambil untuk meningkatkan keakuratan data hasil penelitian.

Sementara untuk program studi Pendidikan Multimedia direkomendasikan untuk melakukan distribusi *game* secara langsung ke sekolah-sekolah yang menjadi target promosi dan melakukan demo secara langsung.