

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan analisis maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Game Package Delivery* berhasil dirancang untuk menggambarkan konsep psikologi perfeksionisme secara efektif melalui mekanisme *gameplay*, cerita, dan visual. Proses perancangan mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) digabungkan dengan *Game Development Life Cycle* (GDLC) untuk memastikan setiap tahap pengembangan dilakukan secara terstruktur dan terukur. Tahapan awal melibatkan analisis kebutuhan dan desain konsep berdasarkan teori perfeksionisme, yang kemudian diimplementasikan ke dalam *game* menggunakan Godot sebagai platform pengembangan. Proses pengembangan meliputi pembuatan aset, penerapan logika permainan melalui kode, serta pengujian fitur menggunakan metode *Black Box Testing*. Validasi ahli (wawancara ahli dan LORI 1.5) juga dilakukan untuk memastikan bahwa elemen-elemen dalam *game*, seperti narasi dan mekanisme permainan, telah sesuai dengan konsep perfeksionisme dan prinsip pengembangan *game*. Tahap evaluasi dilaksanakan dengan menggunakan kuesioner Evaluasi Heuristik *Game*, yang hasilnya dianalisis berdasarkan penilaian dari para pemain.
2. Hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa *game* ini diterima dengan baik oleh pemain, dengan skor rata-rata di atas 4,00 untuk aspek *usability*, *gameplay*, dan *learning content*. Berdasarkan interpretasi skala Likert, skor ini termasuk dalam kategori Tinggi hingga Sangat Tinggi. Navigasi yang intuitif dan fungsi tombol yang mudah digunakan memberikan pengalaman bermain yang nyaman, sementara konsistensi elemen *game* seperti cerita, desain, dan aksi meninggalkan kesan positif bagi pemain. Pesan yang disampaikan dalam *game* juga dinilai efektif dan mudah dipahami. Hasil ini mencerminkan bahwa *game Package Delivery* telah dirancang dengan baik

untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu memberikan wawasan tentang pengaruh perfeksionisme terhadap kesehatan mental. Meski demikian, beberapa komponen dengan skor lebih rendah menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan, seperti peningkatan aksesibilitas petunjuk, peningkatan pengalaman awal bermain, serta penyampaian materi edukasi yang lebih mendalam terkait perfeksionisme. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menghadirkan *game* RPG yang interaktif dan reflektif, sekaligus memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pemain mengenai dampak sifat perfeksionis terhadap kesehatan mental.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

- a. Menerapkan fitur RPG yang lebih bervariasi sehingga pemain dapat merasakan pengalaman yang lebih mendalam melalui interaksi karakter, pilihan cerita, dan tantangan yang lebih beragam.
- b. Memperhatikan pengalaman pertama pemain karena dapat mempengaruhi proses bermain dan belajar, memastikan pemain merasa nyaman dan siap untuk menghadapi tantangan permainan lebih lanjut.
- c. Menambahkan fitur refleksi setiap kali atau setiap beberapa kali pemain gagal. Refleksi ini dapat berupa pesan yang menekankan bagaimana tantangan yang sedang dihadapi mencerminkan kesulitan menjadi seorang perfeksionisme neurotik, sehingga memperkuat pesan sepanjang permainan.
- d. Memperkuat aspek emosional dalam *game* sehingga pemain dapat lebih terhubung dengan pengalaman karakter dan merasakan dampaknya dengan lebih mendalam.
- e. Menyebarkan kuesioner sebelum permainan dimulai untuk mengukur kondisi awal pemain terkait kecemasan, stres, dan kepercayaan diri, sehingga dapat menentukan target pemain yang lebih sesuai.