

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan sebelumnya menghasilkan simpulan, implikasi dan rekomendasi yang akan dipaparkan pada bagian ini.

5.1. Simpulan

Media sosial dapat berdampak negatif bagi penggunaannya apabila tidak diimbangi dengan tanggung jawab dalam penggunaannya. Oleh karena itu dirancang *game* Disorcial sebagai media penyampaian edukasi untuk kelompok Generasi Z agar lebih bijak dalam menggunakan media sosial kedepannya. *Game* edukasi Disorcial dirancang dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri dari 6 tahapan yaitu tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Pada tahap *concept* berisi pembuatan konsep narasi atau alur cerita serta aset yang menjadi unsur utama dalam *game* visual novel. Tahap *design* berisi perancangan kebutuhan yang sudah dikonsepskan sebelumnya, hal ini mencakup perancangan narasi, aset, *sprites*, *flowchart*, dan *storyboard game*. Tahap *material collecting* berisi pengumpulan bahan materi yang relevan dengan kebutuhan *game*, meliputi narasi, pengumpulan aset desain dan audio. Setelah semua material sudah tercatat sesuai kebutuhan, maka dilanjutkan dengan tahap *assembly* atau pembuatan *game*. Pembuatan *game* ini menggunakan *engine Ren'py*.

Setelah pembangunan aplikasi selesai, dilakukan pengujian kelayakannya *game* pada tahap *testing*. Dilakukan uji *blackbox*, uji ahli media, dan terakhir uji responden oleh kelompok generasi Z. Tahap terakhir yaitu tahap *distribution* agar *game* dapat diakses secara publik. *Game* dipublikasikan di platform *itch.io* berupa *file* dalam Windows, MacOS, Android, dan *Web-Based*. Hasil uji *blackbox* menunjukkan semua fitur yang dirancang berjalan dengan baik, kemudian dilanjutkan uji ahli media yang mendapat kategori sangat layak dengan saran perbaikan. Hasil penilaian EDUGXQ (*User Experience Instrument for Educational Games Evaluation*) dari responden menunjukkan bahwa *game* Disorcial masuk ke

kategori sangat layak digunakan, yang menandakan dapat digunakan sebagai media edukasi mengenai bijak dalam menggunakan media sosial.

5.2. Implikasi

Penelitian ini menghasilkan produk multimedia berupa *game* edukasi yang bernama Disorcial. Dengan narasi serta fitur memilih opsi yang akan memberikan konsekuensi di setiap alurnya. Disorcial dikemas dengan narasi yang interaktif untuk mengajak pemain gen Z berpikir lebih berhati-hati agar bisa lebih bertanggung jawab terhadap penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga diharapkan *game* Disorcial bisa menjadi alternatif media yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan edukasi terkait penggunaan media sosial yang bijak.

5.3. Rekomendasi

Pada penelitian peneliti menyadari keterbatasan dalam hal penyajian narasi. Sehingga rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah merancang narasi dengan alur cerita yang lebih beragam dan efektif untuk menyampaikan pesan edukatif. Cerita dapat dikembangkan dengan rute yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan kelompok gen Z terkait penggunaan media sosial yang bijak. Selain itu, pengembangan *game* visual novel diharapkan menggunakan *engine* lain untuk memberikan kompleksitas sehingga lebih menarik untuk dimainkan.