

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa hasil pengujian *game experience* menggunakan GEQ mendapatkan nilai tertinggi pada aspek *flow* dengan presentase sebesar 88% dan nilai terkecil pada aspek *negative affect* sebesar 5%. Hal ini menunjukkan bahwa *game* yang dikembangkan mendapatkan respon positif dan layak untuk dimainkan dan *game*.

Pada *game* Zero Blade Rising memiliki nilai edukasi terdapat pada aspek keterampilan kognitif, motorik, serta keterampilan sosial dan emosional. Hal ini dibuktikan pada hasil pengujian GEQ dimana aspek *sensory and imaginative immersion* memiliki persentase sebesar 76% karena responden merasa tertarik pada jalan cerita *game* ini yang mengangkat topik masalah kebersihan lingkungan. *Game* Zero Blade Rising dapat mengubah moralitas pemain hanya dalam jangka waktu singkat dan tidak mempengaruhi moralitas pemain secara signifikan.

Penerapan MDA *framework* dapat mempermudah pekerjaan dalam proses perancangan dan desain *game* sesuai dengan kebutuhan *game developer* karena dari *framework* itu sendiri diuraikan pada ketiga aspek yaitu *mechanic*, *dynamic*, dan *aesthetic* namun tidak semua bagian aspek digunakan pada penelitian ini terutama pada aspek *aesthetic*.

5.2 Saran

Pada penelitian ini tentunya memiliki kekurangan yaitu tidak menggunakan *paper prototyping* saat proses pengembangan *game* dan jumlah responden pada pengujian *game* Zero Blade Rising yang terlalu sedikit sebanyak 20 orang. Penerapan *iterative with rapid prototyping* pada pengembangan *game* membutuhkan sumberdaya yang lebih banyak dan terampil. Penggunaan aspek pada bagian *dynamic* dan *aesthetic* MDA *framework*, ditentukan oleh aspek *mechanic*. Dari kekurangan penelitian ini diharapkan penelitian selanjutnya dilakukan lebih baik lagi seperti jumlah responden lebih banyak dan menggunakan *paper prototyping* agar bisa terdokumentasikan dengan baik.

