

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Dalam perancangan ini, Penulis menyadari bahwa pembicaraan mengenai cerita rakyat dan produk-produk kebangsaan jarang muncul dalam percakapan sehari-hari anak-anak sekolah dasar, yang dapat menyebabkan tingkat minat yang rendah di kalangan mereka. Melalui alpha test yang melibatkan sekitar 30 anak, Penulis menemukan bahwa anak-anak menunjukkan minat yang positif terhadap gim yang menceritakan Si Jampang. Hal ini mengkonfirmasi bahwa gim dapat menjadi solusi untuk menyampaikan kembali cerita rakyat.

Dalam perancangan ini, Penulis juga menemui beberapa hambatan dan masukan untuk peneliti berikutnya. Salah satu hambatan yang ditemui adalah menjaga ekspektasi agar sesuai dengan kemampuan perancang.

#### **5.2 Saran**

Melalui perancangan ini, Penulis mendapatkan banyak masukan serta saran. Berikut adalah beberapa masukan yang diberikan oleh dewan sidang:

1. Urutkan struktur latar belakang dari yang umum ke yang khusus untuk memudahkan pembaca dalam menangkap konteksnya.
2. Masalah desain harus dijelaskan dengan baik dan tidak hanya fokus pada solusi desain. Ini penting untuk memberikan pendahuluan terhadap solusi yang diusulkan.
3. Dalam pemilihan target SES, sebaiknya hanya memilih satu kelompok SES dan menyesuaikan tingkatnya dengan perancangan yang ingin dilakukan.
4. Tambahkan penjelasan mengenai lokasi yang dipilih beserta kutipan bukti yang mendukung alasan pemilihan tersebut.
5. Penggunaan bullet point tidak diperbolehkan, dan sebaiknya diubah menjadi format numerik atau abjad.

6. Meskipun media sosial merupakan bagian dari era globalisasi, hal ini tidak relevan dengan topik yang dibahas, dan sebaiknya diubah menjadi media hiburan seperti gim.
7. Jelaskan efektivitas media yang digunakan dalam proyek ini untuk mengklarifikasi keberhasilan penggunaan media yang telah digunakan.
8. Menambahkan informasi mengenai platform yang akan digunakan, karena hal ini merupakan bagian dari perancangan gim yang komprehensif.

Berikut adalah beberapa saran yang dapat penulis rekomendasikan kepada:

1. Pembaca

Agar pembaca dapat memahami topik ini dengan baik, direkomendasikan untuk mempelajari cerita rakyat Si Jampang terlebih dahulu. Pengetahuan awal ini akan memudahkan pembaca memahami konteks cerita yang disampaikan dalam gim.

2. Peneliti yang Memiliki Topik Serupa

Bagi peneliti dengan topik serupa, disarankan untuk melakukan pencarian yang teliti dan mendalami cerita rakyat. Sebaiknya riset dilakukan melalui diskusi bersama untuk mendapatkan wawasan dari berbagai pihak, atau dengan mewawancarai profesor yang ahli di bidang tersebut.

3. Mahasiswa Lain yang Memiliki Topik Gim

Bagi mahasiswa yang mengerjakan topik gim, pastikan proyek tidak melebihi kemampuan yang dimiliki. Dalam perancangan gim, mahasiswa harus mampu melakukan riset, ilustrasi, pemrograman, promosi, dan dokumentasi. Karena banyak aspek yang perlu dikerjakan, pastikan untuk memperkirakan batas waktu yang ada dan jangan terfokus hanya pada satu aspek.