

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian *game* ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan naratif interaktif berbasis cerita rakyat lokal berhasil digunakan untuk menjembatani generasi muda dengan nilai-nilai budaya yang mulai terlupakan. Masalah utama yang diangkat, yaitu bagaimana memperkenalkan kembali kisah “Ki Sinar Pamulang” kepada remaja secara relevan dan emosional, telah dijawab melalui media *game* yang menyuguhkan konflik, pilihan moral, dan eksplorasi budaya dalam format yang modern dan mudah diterima.

Proses desain visual, naratif, serta pengembangan *gameplay* menunjukkan konsistensi terhadap kebutuhan dan karakteristik pemain remaja. Hasil *playtesting* juga mengonfirmasi bahwa *game* ini diterima dengan baik dari segi cerita, tampilan, dan pengalaman bermain, meskipun ditemukan beberapa masukan terkait kebutuhan panduan tambahan dan pengembangan lanjutan. Dengan demikian, perancangan *game* dinilai telah menjawab rumusan masalah dan menunjukkan kesesuaian antara tujuan desain, data lapangan, serta ekspektasi audiens sasaran.

#### **5.2 Saran**

Selama proses pengerjaan tugas akhir ini, penulis menghadapi berbagai tantangan yang turut memengaruhi jalannya perancangan *game*. Salah satu hambatan utama adalah tenggat waktu yang relatif singkat, sehingga memaksa penulis untuk menyusun cerita yang lebih padat dan singkat dari rencana awal. Hal ini juga berdampak pada keterbatasan dalam pengembangan sistem percabangan cerita, yang semula dirancang lebih kompleks. Selain itu, tekanan dari lingkungan keluarga juga menjadi faktor yang memengaruhi keterlambatan produksi aset visual dan sistem interaksi. Demikian, pengalaman ini memberikan pemahaman penting tentang pentingnya perencanaan waktu, fleksibilitas dalam merancang narasi, serta

kesiapan mental dalam menghadapi tekanan personal selama menyelesaikan proyek berskala besar.

1. Saran teoretis (untuk dosen dan peneliti)

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan awal bagi dosen maupun peneliti yang ingin mengembangkan studi lebih lanjut mengenai media interaktif berbasis cerita rakyat sebagai sarana edukasi moral dan pelestarian budaya. Diharapkan penelitian lanjutan dapat memperluas pendekatan yang digunakan, seperti penggabungan antara interaktivitas berbasis pilihan dengan sistem pembelajaran adaptif atau eksperimen desain naratif yang lebih kompleks. Cerita rakyat lainnya dari berbagai daerah di Indonesia juga sangat potensial untuk dieksplorasi dalam media sejenis, sehingga penguatan budaya lokal tidak berhenti pada satu wilayah saja.

Penulis juga menyarankan agar penelitian berikutnya turut mempertimbangkan aspek analisis persepsi remaja terhadap nilai moral yang disampaikan secara tidak langsung melalui *game*. Hal ini penting untuk mengetahui seberapa dalam pemahaman moral terbentuk bukan hanya dari isi cerita, tetapi dari sistem desain, visualisasi, dan interaksi dalam *game* itu sendiri. Selain itu, berdasarkan pengalaman pribadi penulis, tenggat waktu pengerjaan tugas akhir yang cukup singkat berpengaruh terhadap kelancaran proses produksi, terutama dalam pembuatan aset visual dan penyusunan sistem *gameplay*. Oleh karena itu, bagi calon peneliti atau mahasiswa lain yang ingin mengangkat tema serupa, disarankan untuk melakukan perencanaan waktu yang matang sejak awal dan membagi fase pengerjaan secara realistis agar proses kreatif tetap optimal di tengah tekanan akademik maupun pribadi.

2. Saran praktis (untuk universitas)

Universitas Multimedia Nusantara diharapkan dapat terus memberikan dukungan terhadap karya tugas akhir mahasiswa yang mengambil pendekatan interaktif dalam pelestarian budaya lokal.