

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Mengenali cerita lokal adalah hal yang penting, terutama dalam memahami cerita yang berasal dari wilayah tempat tinggal sendiri, salah satu contohnya adalah legenda Situ Bagendit. Dalam upaya mengenalkan cerita lokal tersebut, pemanfaatan media *2d digital game* dapat menjadi media yang efektif dan relevan untuk anak. Perancangan ini dikembangkan berdasarkan data primer dan sekunder, serta telah melalui tahap pengujian *alpha* dan *beta testing* kepada target pengguna secara langsung.

Di dalam *game*, terdapat *minigame* berupa *puzzle* sederhana dan interaksi objek yang dirancang untuk menjaga *engagement* anak terhadap cerita. Teks narasi yang digunakan telah disesuaikan dengan kemampuan membaca anak dari Tingkat B3 hingga jenjang C. Hasil pengujian kepada guru menunjukkan tanggapan yang positif karena media ini dinilai dapat menjadi media pelengkap pembelajaran yang cocok dan relevan bagi anak. Selain itu, siswa sekolah menunjukkan antusiasme terhadap perancangan ini terutama karena adanya elemen permainan *puzzle*. Oleh karena itu, media perancangan ini dinilai mampu menarik minat anak dalam membaca cerita rakyat serta berpotensi menjadi media pendukung pelajaran bahasa Indonesia.

#### 5.2 Saran

Melalui perancangan ini, penulis memperoleh banyak manfaat mulai dari pencarian data lapangan, mengolah data, membuat perancangan, menguji perancangan langsung ketarget, menerima masukan hingga melakukan perbaikan dari masukan-masukan yang telah diperoleh. Penulis juga mempelajari budaya sunda dan legenda Situ Bagendit lebih dalam melalui perancangan ini. Oleh karena itu, muncul beberapa saran untuk calon peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti topik yang serupa.

## 1. Peneliti

Pada tahap perancangan, disarankan untuk dapat menciptakan big idea yang dapat dirasakan oleh pemain secara konsisten dari awal permainan hingga akhir permainan. Selain itu, disarankan untuk membuat mekanik *game* yang lebih sistematis dan memberikan win and lose condition di dalam sebuah *game* sehingga pemain mendapatkan feedback dari *game* saat berhasil menyelesaikan sesuatu. Di sisi lain, elemen kedaerahan dari *game* ini masih kurang kuat. Meskipun berbagai macam *ornament* Nusantara telah diaplikasikan, belum ada elemen ikonik atau ciri khas dari Garut yang secara jelas dapat menginformasikan kepada pemain bahwa ini *game* ini berlatar dan berasal dari Garut. Selain itu, alur cerita legenda dalam *game* ini mengindikasikan adanya perbedaan status sosial antara Nyi Endit dan penduduk lainnya. Kondisi tersebut berpotensi membuat anak kurang dapat merefleksikan cerita dengan pengalaman mereka di dunia nyata, khususnya dalam konteks lingkungan sekolah di mana teman sebaya umumnya memiliki kedudukan yang setara. Oleh karena itu, penyampaian pesan dalam *game* sebaiknya lebih menekankan nilai untuk tidak memandang seseorang berdasarkan harta atau status sosialnya.

## 2. Universitas

Diharapkan pihak universitas dapat terus membimbing peneliti dalam melakukan penelitian kedepannya. Bimbingan tersebut dapat diberikan berupa dukungan teoritis maupun praktis. Selain itu, khususnya bagi pihak *Library*, diharapkan dapat terus memberikan dukungan sebagai penyedia sumber tinjauan pustaka dan teori pendukung.