

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Minat remaja terhadap sejarah Indonesia khususnya mengenai Pangeran Diponegoro tergolong rendah karena materi sering disampaikan melalui metode ceramah dan hafalan yang dinilai kurang efektif untuk remaja. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam mempertahankan fokusnya saat pembelajaran berlangsung. Remaja membutuhkan lebih dari sekedar hafalan, yaitu visual, interaktivitas, dan relevan terhadap keseharian mereka. Berdasarkan hasil kusioner, mayoritas responden berusia 15-18 tahun menyatakan bahwa mereka lebih tertarik mempelajari pelajaran sejarah melalui media digital seperti gim, yang dinilai lebih mudah dipahami, lebih *engaging*, dan lebih sesuai dalam kebiasaan mereka. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran alternatif yang mampu menggabungkan edukasi dan hiburan.

Selain rendahnya minat, remaja juga belum memperoleh paparan yang cukup mengenai Pangeran Diponegoro karena terbatasnya waktu di sekolah. Padahal dalam hasil FGD, mereka sebenarnya menilai kepemimpinan, keberanian, dan keteguhan Pangeran Diponegoro masih relevan dengan kehidupan masa sekarang ini, hanya saja penyajiannya perlu disesuaikan dengan pendekatan yang lebih dekat dengan budaya digital mereka. Dari hasil wawancara dengan guru sejarah, diketahui bahwa materi mengenai Pangeran Diponegoro sering dianggap abstrak, sehingga sulit untuk digabungkan dengan pengalaman sehari-hari remaja. Maka dari itu, penulis merancang media interaktif berupa gim edukasi bertemakan sejarah yang memungkinkan pemain berperan langsung sebagai Pangeran Diponegoro, memahami konteks sosial-politik pada masa tersebut, serta merasakan konsekuensi dari setiap keputusan strategis yang dibuat.

Proses perancangan gim dilakukan dengan mengadaptasi elemen RPG dan *turn-based* dari gim referensi seperti Moonlighter, Honkai Star Rail, dan Omori

untuk mendukung kebutuhan narasi, serta mekanisme *gameplay* yang relevan. Dengan *big idea* menghadirkan pengalaman sejarah yang imersif melalui pendekatan naratif dan interaktif, gim ini memungkinkan pemain menjelajahi lingkungan Jawa pada masa Perang Pangeran Diponegoro, melakukan percakapan dengan NPC, serta menyelesaikan misi berbasis eksplorasi. Sistem *turn-based* diterapkan untuk menekankan strategi dan perhitungan taktis sesuai konteks peperangan, sementara elemen RPG digunakan untuk membangun perkembangan karakter dan hubungan pemain dengan tokoh serta peristiwa sejarah di dalam gim.

Hasil *alpha test* menunjukkan bahwa visual dan penyajian atmosfer sejarah sudah mampu menggambarkan era Pangeran Diponegoro dengan baik, meskipun masih diperlukan sejumlah perbaikan, terutama pada aspek navigasi, efek suara, dan kejelasan UI. Setelah dilakukan penyesuaian, hasil *beta test* menunjukkan peningkatan pemahaman pemain terhadap alur sejarah dan nilai perjuangan Pangeran Diponegoro, serta meningkatnya kenyamanan pemain dalam mengeksplorasi lingkungan gim. Walaupun begitu, gim ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut, seperti menambah variasi area, memperluas cerita, memasukkan karakter sekutu dan lawan yang lebih lengkap, serta mengoptimalkan pengalaman *turn-based* agar lebih dinamis. Keterbatasan waktu dan *tools prototyping* menjadi alasan mengapa beberapa fitur belum dapat diimplementasikan sepenuhnya. Untuk menjaga kelancaran proses pengembangan, penulis memprioritaskan fitur utama yang paling relevan dengan tujuan pembelajaran.

5.2 Saran

Pelaksanaan perancangan gim bertujuan untuk memberikan banyak pengalaman baru terkait desain interaktif, penyusunan narasi sejarah, serta penerapan mekanik RPG dan *turn-based* untuk tujuan pembelajaran. Proses ini juga menunjukkan bahwa pengembangan gim edukatif memerlukan keseimbangan antara akurasi sejarah, pengalaman bermain yang menyenangkan, serta penyampaian informasi yang efektif bagi remaja. Berdasarkan pengalaman selama proses penelitian dan perancangan, berikut adalah saran yang dapat penulis berikan:

1. Dosen/ Peneliti

Bagi dosen atau peneliti yang tertarik dalam mengembangkan topik serupa, disarankan untuk mengeksplorasi pendekatan yang lebih mendalam dalam gim. Selain itu, akan sangat membantu jika penelitian lanjutan memperdalam aspek desain teknikal, seperti *scripting* dan NPC. Hal ini dilakukan agar gim dapat menghadirkan interaksi yang lebih *rich* dan efektif dalam menyampaikan sejarah. Selain itu dapat ditambahkan lagi dekorasi-dekorasi aset pada lingkungan agar nuansa Jawa lebih tampak, sehingga gim akan lebih imersif. *Background music* juga dapat dimodifikasi sedemikian rupa dengan alunan musik khas Jawa.

2. Universitas

Universitas diharapkan dapat menyediakan lebih banyak mata kuliah yang berfokus pada pengembangan gim, atau perbanyak pembelajaran mengenai *software* pengembangan gim. Dengan demikian, mahasiswa yang memilih media perancangan gim dapat memiliki ilmu mengenai teknis yang lebih matang dan tidak terkendala saat proses *prototyping* berlangsung.

