

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil perancangan *game* dan pengujian yang dilakukan oleh responden, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Perancangan *game* edukasi *Visual Novel* tentang pandemi Covid-19 ini dikembangkan menggunakan aplikasi perangkat lunak ren'py.
2. *Gameplay* dari *game* edukasi *Visual Novel* ini cukup menarik, baik itu dari segi tampilan, narasi, atau dari aspek lainnya, di mana terdapat gabungan 60% respon positif untuk tampilan grafik.
3. Tingkat kesulitan dalam rute pilihan mungkin sedikit sulit karena 80% responden berakhir mendapatkan *Ending Alone*.
4. *Game* edukasi *Visual Novel* mendapatkan respon positif dalam memberikan informasi dan memahami pandemi Covid-19 yang memiliki persentase 60% untuk respon setuju dan 30% untuk respon sangat setuju.

B. Kritik dan Saran

Dari beberapa kritik dan saran yang diperoleh melalui responden, *game* edukasi dapat dikembangkan dengan menambahkan beberapa aspek sebagai berikut:

1. Audio perlu dimasukkan ke dalam permainan, untuk membantu merasakan suasana dalam permainan.
2. Rute perlu diperpanjang untuk memberi aktivitas kepada pengguna terutama memberikan informasi seputar Covid-19 yang belum sempat diimplementasikan.
3. Beberapa tombol perlu dimodifikasi untuk mempermudah antarmuka antara pemain dan pengguna.
4. Kesulitan pengambilan rute perlu dikurangi sedikit karena begitu banyaknya pemain yang mencapai *Alone Ending* yang adalah akhir cerita yang tidak begitu bagus dalam narasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemkes, “Situasi Terkini Perkembangan Coronavirus Disease (Covid-19) 08 April 2021,” 2021. <https://infeksiemerging.kemkes.go.id/situasi-infeksi-emerging/situasi-terkini-perkembangan-coronavirus-disease-covid-19-08-april-2021#> (accessed Apr. 12, 2021).
- [2] Mendikbud, “Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19,” *Surat Edaran Mendikbud*, 2020. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19> (accessed Apr. 12, 2021).
- [3] M. Nakayama, H. Yamamoto, and R. Santiago, “Relationship between learner characteristics and learning performance in hybrid courses among Japanese *Students*,” *Proc. Int. Conf. e-Learning, ICEL*, vol. 2007-Janua, no. 3, pp. 341–349, 2007.
- [4] M. Pratiwi and S. Atun, “Awareness Towards Covid-19 Among Junior High School Student : A Questionnaire Based Survey,” vol. 541, no. Isse 2020, pp. 718–726, 2021.
- [5] H. D. Ariessanti, D. A. Purwaningtyas, H. Soeparno, and T. Alam, “Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19,” *e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sist. Inf. dan Teknol. Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 174–187, 2020, doi: 10.36774/jusiti.v9i2.772.
- [6] D. Cavallaro, *Anime and the Visual Novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland, 2009.
- [7] J. Hamari, J. Koivisto, and H. Sarsa, “Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification,” in *2014 47th Hawaii international conference on system sciences*, 2014, pp. 3025–3034.
- [8] I. S. Boham, S. Sentinuwo, and A. Sambul, “Rancang Bangun Aplikasi *Game* Pengenalan Sejarah Perang Tondano,” *J. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.11.1.2017.16919.
- [9] A. R. HIKAM, “Pengembangan *Game* Edukasi *Visual Novel* Berbasis Pembangunan

- Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan,” 2013.
- [10] S. T. Informatika, K. I. Malang, T. Informasi, P. Tinggi, P. Iptek, and T. Informasi, “Perancangan *Game Visual Novel* Menggunakan Ren’py,” *J. Inf. Technol.*, vol. 04, no. 1, p. 26, 2016.
- [11] S. Amami Pramuditya, M. S. Noto, and D. Syaefullah, “*Game* Edukasi Rpg Matematika,” *Eduma Math. Educ. Learn. Teach.*, vol. 6, no. 1, p. 77, 2017, doi: 10.24235/eduma.v6i1.1701.
- [12] V. F. Insanittaqwa, I. Kuswardayan, and D. Sunaryono, “*Game* Edukasi ‘ Simulasi Haji ’ Menggunakan Ren ’ Py pada Perangkat Android untuk Simulasi Perjalanan Ibadah Haji,” *J. Tek. Pomits*, vol. 3, no. 1, p. A-52-A57, 2014.
- [13] J. de Souza Gaspar *et al.*, “A mobile serious game about the pandemic (Covid-19 - did you know?): Design and evaluation study,” *JMIR Serious Games*, vol. 8, no. 4, pp. 1–14, 2020, doi: 10.2196/25226.
- [14] D. Daryanto, “Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran,” *Gava Media*, 2013.
- [15] A. Sadiman, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, Dan, Pemanfaatannya)*. Rajawali Pers, 2020.
- [16] A. Arsyad, “Media pembelajaran.” Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011.
- [17] M. P. Rusman and R. Cepi, “Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer,” *Bandung Alf.*, 2012.
- [18] T. Kusumaningrum, “PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK BELAJAR KOSAKATA BAHASA PRANCIS DI SMA NEGERI 2 KLATEN,” Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.
- [19] J. E. Kemp and D. K. Dayton, *Planning and producing instructional media*. Harper & Row, 1985.
- [20] A. S. Sadiman and others, “Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya,” *Jakarta PT. Graf. Persada*, 2011.
- [21] W. Sanjaya, *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana, 2015.

- [22] J. M. Echols and H. Shadily, "Kamus inggris indonesia," 2019.
- [23] K. Leyton-Brown and Y. Shoham, "Essentials of *game* theory: A concise multidisciplinary introduction," *Synth. Lect. Artif. Intell. Mach. Learn.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–88, 2008.
- [24] J. Schell, *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press, 2008.
- [25] I. C. Sibero, *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Penerbit Mediakom, 2009.
- [26] D. Triwahyuni, A. Ernawati, M. D. Putri, P. S. Arsitektur, P. S. Arsitektur, and P. S. Arsitektur, "RUANG EDUKASI BUDAYA PADA SANGGAR KESENIAN," no. September, pp. 446–450, 2019.
- [27] S. Dasar, E. Handriyantini, S. Kom, and M. Mt, "Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar," *no. June*, vol. 2015, no. 9, 2009.
- [28] M. J. P. Wolf, "The Medium of the Video Game. By Mark J. P. Wolf, ed. Foreword by .," *Mediu. Video Game*, p. 264, 2002, [Online]. Available: <http://id.erudit.org/iderudit/006656ar>.
- [29] B. Pane, X. Naj Joan, and S. Paturusi, "Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Ragam Budaya Indonesia," *J. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17793.
- [30] M. D. Griffiths, "The educational benefits of videogames," *Educ. Heal.*, vol. 20, no. 3, pp. 47–51, 2002.
- [31] P. V. Bashova, Katerina, "*Visual Novel*," Republic of Macedonia, 2013. doi: 10.13140/RG.2.1.5007.6405.
- [32] I. D. Agus alim, "Developing *Visual Novel Game* of English Conversation for DEP EEPIS," *J. Educ. Pract.*, vol. 6, no. 33, pp. 113–124, 2015, [Online]. Available: <http://search.proquest.com/docview/1773214717?accountid=14548>.
- [33] D. Pratama, W. G. W. Wardani, and T. Akbar, "The Visual Elements Strength in *Visual Novel Game* Development as the Main Appeal," *Mudra J. Seni Budaya*, vol. 33, no. 3, p. 326, 2018, doi: 10.31091/mudra.v33i3.455.
- [34] C. T. Agos *et al.*, "*Game Development Of Ibong Adarna Visual Novel*," 2013.

- [35] T. Rothamel, "Why Ren'py." <https://www.renpy.org/why.html> (accessed May 10, 2021).
- [36] Kemkes, "Covid-19," 2020, [Online]. Available: <https://www.alodokter.com/covid-19>.
- [37] Kemkes, "Situasi Terkini Perkembangan Coronavirus Disease (Covid-19) 08 Mei 2021," *8 Mei 2021*, 2021. <https://infeksiemerging.kemkes.go.id/situasi-infeksi-emerging/situasi-terkini-perkembangan-coronavirus-disease-covid-19-08-mei-2021>.
- [38] BNPB, "Keputusan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana Nomor 9A Tahun 2020," *17 Maret 2020*, 2020. <https://bnpb.go.id/berita/keputusan-kepala-badan-nasional-penanggulangan-bencana-nomor-9a-tahun-2020>.
- [39] BNPB, "Surat Keputusan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana Nomor 9 A Tahun 2020 Tentang Status Keadaan Tertentu Darurat Bencana Wabah Penyakit Akibat Virus Corona di Indonesia." p. 2, 2020, [Online]. Available: <https://bnpb.go.id/berita/keputusan-kepala-badan-nasional-penanggulangan-bencana-nomor-9a-tahun-2020>.
- [40] WHO, "Coronavirus." https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_3.
- [41] ILO, "Covid-19 and the world of work : Impact and policy responses," no. March, pp. 1–15, 2020.
- [42] ILO, "ILO Monitor: Covid-19 and the world of work. Second edition Updated estimates and analysis," no. April, pp. 14–15, 2016, doi: 10.18356/ba5cc386-en.
- [43] T. Alfarizi, "5 M DIMASA PANDEMI COVID 19 DI INDONESIA," 2021. <http://www.padk.kemkes.go.id/article/read/2021/02/01/46/5-m-dimasa-pandemi-covid-19-di-indonesia.html>.
- [44] KPCPEN, "Peniadaan Mudik Berlaku Menyeluruh, Transportasi di Wilayah Aglomerasi Tetap Beroperasi untuk Kebutuhan Esensial," *07 Mei 2021*, 2021. <https://covid19.go.id/berita/peniadaan-mudik-berlaku-menyeluruh-transportasi-di-wilayah-aglomerasi-tetap-beroperasi-untuk-kebutuhan-esensial>.
- [45] KPCPEN, "COVAX Facility Kembali Kirimkan 1.389.600 Dosis Vaksin Covid-19 ke Indonesia," *08 Mei 2021*, 2021. <https://covid19.go.id/masyarakat-umum/covax-facility-kembali-kirimkan-1389600-dosis-vaksin-covid-19-ke-indonesia>.

- [46] KPCPEN, “Data Vaksinasi Covid-19 (Update per 10 Mei 2021),” *10 Mei 2021*, 2021.
<https://covid19.go.id/berita/data-vaksinasi-covid-19-update-10-mei-2021>.

