

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang telah dijalankan telah menghasilkan beberapa kesimpulan, di antaranya:

1. Rancangan yang dibuat berdasarkan metamodel dan metodologi pembuatan game menggunakan *Interactive Digital Narratives* yang dibagi menjadi desain umum, desain mendetail, dan desain teknis telah berhasil dirancang.
2. Penyampaian narasi dan cerita yang dirancang berhasil diimplementasikan menjadi sebuah *game* edukasi menggunakan *Unity*. Hasil *game* yang dibuat sesuai rancangan desain yang telah dibuat.
3. Nilai keseluruhan rata-rata hasil pengujian mencapai nilai 3.7 dan dikategorikan sebagai persetujuan bahwa permainan yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan awal penelitian, yaitu memberikan gambaran dan edukasi mengenai peristiwa penyerangan gudang senjata Don Bosco di Surabaya pada tahun 1945.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis terkait penelitian ini untuk pengembangan permainan “Penyerangan Gudang Don Bosco” dan mendukung penelitian yang akan datang yaitu :

1. Perlu ditambahkan lebih banyak cerita sampingan atau tambahan pada permainan “Penyerangan Gudang Don Bosco” yang dapat meningkatkan kualitas narasi dan penyampaian cerita dalam berbagai sudut pandang karakter. Berdasarkan pengujian yang dilakukan, faktor yang dapat ditingkatkan antara lain yaitu faktor *Playability*, *Enjoyment*, dan *Visual Aesthetics*.
2. Penelitian yang serupa dapat dilakukan untuk pembuatan *game* edukasi yang interaktif mengenai pembelajaran dalam bidang lain, seperti pembelajaran bahasa, seni budaya, geografis dan lain-lain.