

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil pengujian *black box* game “Si Pitung: Pahlawan Betawi” menunjukkan keberhasilan luar biasa, dengan tingkat keberhasilan 100% di semua kategori. Pengujian yang komprehensif memastikan bahwa aspek-aspek seperti kontrol, mekanisme *gameplay*, dan elemen audio-visual berfungsi secara optimal dan sesuai dengan harapan pengguna, mengimplementasikan naratif cerita rakyat Betawi dalam format game platformer 2D yang menarik bagi generasi muda.

Dalam pengujian ini, terdapat total 45 pertanyaan yang dibagi ke dalam tiga kategori utama. Fungsionalitas Tombol dan Fitur, yang mencakup 31,11% dari total pertanyaan dengan 14 pertanyaan, berhasil mencapai tingkat keberhasilan 100%. Mekanisme Game, dengan 25 pertanyaan atau 55,56% dari total, juga mencapai keberhasilan 100%, menegaskan konsistensi dan alur logis dari mekanisme inti game. Kualitas Audio dan Visual, yang terdiri dari 6 pertanyaan atau 13,33% dari total, juga mencapai 100% keberhasilan, menegaskan kualitas estetika yang memengaruhi imersi pemain.

Pengujian melibatkan pelajar/mahasiswa yang mewakili 86,8% atau 33 orang, dosen yang mewakili 2,6% atau 1 orang, dan *SQA* Profesional yang mewakili 10,5% atau 4 orang, termasuk Azhar Rizki Zulma, Christine Anindya Liesa Ekawardani, Bayu Nugroho, dan Denta Elvianda Rizki Ramadhan. Keterlibatan mereka memberikan perspektif berharga yang berkontribusi pada evaluasi menyeluruh dari game, memastikan bahwa setiap aspek penting diberi perhatian yang cukup untuk menjamin kualitas dan kepuasan pemain.

Selain pengujian Black Box "Si Pitung: Pahlawan Betawi," penulis menguji keefektifan game ini sebagai alat pengenalan Budaya Betawi khususnya Si Pitung. Pengujian ini kepada 25 orang mahasiswa menggunakan 36 pertanyaan yang dibagi menjadi tiga kategori: Pengetahuan Umum (8

pertanyaan, 22,22%), Pengalaman Bermain (12 pertanyaan, 33,33%), dan Peningkatan Pengetahuan dan Minat (16 pertanyaan, 44,44%). Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan setelah bermain, dengan kenaikan 35% di Pengetahuan Umum, 40% di Pengalaman Bermain, dan 45% di Peningkatan Pengetahuan dan Minat.

Keberhasilan ini menegaskan bahwa game berhasil sebagai alat pendidikan dan hiburan, meningkatkan pengetahuan dan minat terhadap budaya Betawi. Umpan balik dari pengujian ini akan digunakan untuk penyempurnaan lebih lanjut, memastikan versi final game menyediakan pengalaman bermain yang optimal dan mendidik.

Metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* diintegrasikan dengan baik dalam setiap tahap pengembangan game, memungkinkan penulis untuk mengidentifikasi dan menangani masalah secara sistematis serta mengintegrasikan umpan balik pengguna untuk peningkatan kualitas produk akhir. Implementasi Model Komputasi *Finite State Machine (FSM)* dalam pengembangan karakter game telah meningkatkan dinamika permainan, memberikan pengalaman bermain yang lebih menantang dan responsif, serta memungkinkan karakter untuk berinteraksi dan bereaksi terhadap berbagai situasi dalam game dengan cara yang konsisten dan logis.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian game “Si Pitung: Pahlawan Betawi”, beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut antara lain:

1. Mengembangkan lebih lanjut konten edukatif dalam game, seperti informasi tambahan tentang cerita rakyat dan budaya Betawi, agar pemain tidak hanya terhibur tetapi juga mendapatkan pengetahuan yang berharga.
2. Mengoptimalkan game agar dapat diakses dan dimainkan pada berbagai perangkat, termasuk perangkat dengan spesifikasi yang lebih rendah, untuk mencapai audiens yang lebih luas.
3. Menerapkan teknologi baru seperti augmented reality atau virtual reality untuk membuat pengalaman bermain lebih imersif dan menarik.

4. Bermitra dengan sekolah dan institusi edukatif untuk menggunakan game sebagai alat pendidikan tentang cerita rakyat dan budaya Betawi.
5. Melakukan pengujian berkelanjutan dan meminta umpan balik dari pengguna untuk terus meningkatkan game dan menjaga relevansinya dengan audiens sasaran.
6. Memperluas upaya promosi dan distribusi game untuk menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk di pasar internasional.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, game "Si Pitung: Pahlawan Betawi" berpotensi untuk tidak hanya menjadi sebuah sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang efektif. Melalui pengembangan konten edukatif yang lebih mendalam, optimalisasi aksesibilitas perangkat, penerapan teknologi canggih, serta kolaborasi dengan institusi pendidikan, game ini dapat menyajikan pengalaman yang tidak hanya menarik tetapi juga informatif. Pengujian yang berkelanjutan dan umpan balik dari pengguna akan memastikan bahwa game ini terus berkembang dan relevan dengan kebutuhan dan minat audiens sasaran. Lebih jauh lagi, dengan memperluas strategi promosi dan distribusi, terutama ke pasar internasional, "Si Pitung: Pahlawan Betawi" dapat menjadi jembatan penting dalam memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya Betawi kepada generasi muda dan audiens global, memperkuat posisinya di industri game sebagai media yang mengedukasi dan menghibur.