

Bab VI

Penutup

6.1 Kesimpulan

Dalam perancangan aset untuk *game* Klasster ini, penulis memilih untuk menggunakan metode perancangan kualitatif. Dalam melakukan suatu perancangan dibutuhkan sebuah metode yang akan menjadi pondasi penting dalam perancangan yang akan dibuat. Menurut Raco (2010), metode penelitian sendiri merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan melalui beberapa tahapan seperti penentuan topik, pengumpulan data, dan analisis data. Iryana dan Risky Kawasti. dalam jurnal mereka yang berjudul Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif, menuliskan bahwa penelitian kualitatif ini sendiri bertumpu pada *triangulation* data yang dihasilkan dari 3 metode yang berupa wawancara, observasi, partisipasi, dan telaah dari catatan suatu organisasi. Biasanya dalam pengumpulan data seringkali menggunakan metode-metode yang bersifat observasi dan juga wawancara. Penggunaan metode penelitian kualitatif sendiri dikarenakan oleh sifat dari metode penelitian ini yang bersifat fleksibel dan tidak terikat oleh suatu variable (Creswell, 2003) yang di mana menjadi metode paling cocok untuk mengumpulkan data-data yang didapat dari observasi dan juga wawancara. Metode analisa observasi dan wawancara sendiri dijadikan pilihan untuk menggali data-data terkait desain yang disukai, jenis karakter untuk target audiens, dan juga gambaran keseluruhan dari aset yang akan diimplementasikan ke dalam *gamified learning management system* “Klasster”.

Dari perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini sendiri telah berhasil memenuhi target perancangan serta berhasil menjawab rumusan masalah yang tertulis, dikarenakan aset untuk *game* Klasster dapat membantu para target audiens untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan fitur interaktif yang seru bagi mereka baik dari segi karakter, bangunan, serta tampilan fitur dalam *game*.

6.2 Saran

Dikarenakan dari klien sendiri *game* Klasster untuk saat ini masih berada pada tahap perancangan atau *kickstarter* yang nantinya akan diperkenalkan ke masyarakat luas melalui laman [Kickstarter.com](https://www.kickstarter.com), perancangan aset-aset ini sudah dinilai cukup oleh pihak klien sendiri dari segi karakter hingga segi tampilan yang dibawakan. Selain itu dengan adanya alternatif pengenalan aset Klasster yang dituangkan dalam buku *concept art*, klien menilai ini menjadi nilai positif bagi pengembangan Klasster agar bisa mendapatkan perhatian dari masyarakat luas.

Namun untuk kedepannya sendiri, saran dan harapan dari klien ialah ketika *game* Klasster nantinya sudah memasuki jenjang yang lebih tinggi, akan lebih baik jika ada penambahan *major* seperti adanya sistem lencana untuk menunjukkan berapa banyak penghargaan yang didapat tiap pemain, lebih banyak variasi fitur pakaian, background yang lebih nyata dengan perubahan waktu, serta adanya atribut-atribut karakter atau lingkungan yang lebih bervariasi lagi. Hal ini diharapkan klien agar kedepannya *game* Klasster dapat menjadi *game* edukasi bagi anak-anak SD dengan tampilan yang lebih menarik dari yang sudah ada.