

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan, penelitian yang telah dilakukan oleh penulis mengenai “Pengembangan Game Platformer Sugar Guardian Menggunakan GDevelop 5 Berbasis Android”, dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan *Sugar Guardian*, sebuah *game platformer* berbasis Android yang bertujuan mengedukasi bahaya konsumsi gula berlebih. Proses pengembangan *game* mengikuti metodologi *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang mencakup tahap Inisiasi, Pra-produksi, Produksi, Pengujian (Alfa dan Beta), hingga Rilis. *Game* ini menggunakan GDevelop 5 sebagai mesin pengembangan dan CorelDRAW X7 untuk aset visualnya.
2. Pengujian awal (*alpha testing*) memastikan fungsionalitas *game* berjalan baik pada berbagai perangkat Android. *Game* ini juga menyajikan informasi edukasi mengenai bahaya gula melalui fitur *Encyclopedia*, yang didasarkan pada referensi dari *National Institutes of Health* (NIH). Hasil pengujian *beta* menunjukkan bahwa *game* ini sangat efektif dalam mengedukasi, dengan nilai sangat baik (88%) untuk aspek edukasi dan informasi. Pengguna merasa lebih sadar akan bahaya gula setelah bermain.
3. Selain itu, aspek pengalaman pengguna (90%) dan manfaat *game* (92%) juga mendapatkan nilai sangat baik, menunjukkan bahwa *game* ini menyenangkan dan interaktif. *Game* ini berhasil mendapatkan skor keseluruhan 91% dalam pengujian *beta*, yang mengindikasikan penerimaan positif dari pengguna.
4. *Game Sugar Guardian* akhirnya dirilis publik di platform *itch.io*, membuatnya dapat diakses oleh audiens global. *Game* ini juga telah

diklasifikasikan sesuai dengan Indonesia *Game Rating System* (IGRS) 7+, cocok untuk usia 7 tahun ke atas.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan game "*Sugar Guardian*", berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan lebih lanjut atau penelitian di masa mendatang:

1. Mengembangkan variasi monster gula dan rintangan yang lebih kompleks atau memiliki pola pergerakan yang berbeda untuk meningkatkan tantangan.
2. Perluasan Tema Edukasi: Kerangka kerja "*Sugar Guardian*" dapat diadaptasi untuk membahas topik kesehatan masyarakat penting lainnya di luar konsumsi gula, seperti gizi seimbang, manfaat aktivitas fisik, pentingnya hidrasi, atau konsep kesehatan dan kebugaran yang lebih luas.

