

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, mulai dari tahap inisiasi hingga rilis, penelitian ini berhasil mengimplementasikan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam pembuatan permainan edukasi "BraveTails: Bites the Dusk". Berpegang pada rumusan masalah dan tujuan penelitian untuk menciptakan media intervensi kecemasan yang efektif melalui pendekatan *Narrative Learning* dan *Repetitive Learning*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil menerapkan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) secara sistematis dari tahap inisiasi hingga rilis. Penerapan keenam fase tersebut terbukti efektif menghasilkan produk permainan "BraveTails" yang memenuhi standar kualitas kompetisi nasional GEMASTIK XVIII.
2. Perancangan permainan sukses mengintegrasikan pendekatan *Narrative Learning* dan *Repetitive Learning*. Alur cerita Wira dan mekanik pertarungan efektif membangun empati pemain terhadap isu *anxiety disorder*.
3. Permainan "BraveTails" dinyatakan layak berdasarkan hasil pengujian Alpha (internal) dan Beta (eksternal). Validasi dari 10 responden dan ahli psikologi menunjukkan bahwa permainan efektif sebagai media relaksasi, dengan catatan perlunya optimasi.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang nantinya akan berguna untuk pengembangan selanjutnya. Penelitian ini tentunya masih tidak terlepas dari keterbatasan dan kurang yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, dikumpulkan beberapa masukan yang diperoleh

dari uji kelayakan oleh ahli pada bidang Psikologi dan penilaian yang telah dilakukan oleh juri divisi V animasi pada ajang Gemastik XVIII tahun 2025.

1. Pengembang memperjelas representasi visual dan dialog terkait gejala klinis. Ahli menyarankan agar gejala yang ditampilkan dibuat lebih spesifik untuk membedakan *Anxiety disorder* dengan gangguan kesehatan lainnya,
2. Game menarik namun beberapa fitur dalam permainan masih perlu ditingkatkan dan gameplay bisa lebih diperhalus agar permainan lebih menarik bagi pengguna.

