

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan game, maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Game “Semangat Juang Gasgus Friends” didesain menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan enam tahapan yaitu: konsep (*concept*), perancangan (*desain*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Perangkat lunak yang digunakan yaitu : photoshop/coreldraw, RPG Maker MV dan Celtx.
2. Hasil penilaian *alpha* melalui pengujian *black box* sesuai yang diharapkan dengan kriteria valid, dan pengujian *white box* dapat *dirunning* dengan baik. Hasil validasi ahli baik dari ahli media maupun ahli materi dengan jumlah nilai rata-rata 127.5 atau 81.87 % dengan interpretasi sangat layak. Dari hasil pengujian *beta* melalui uji skala kecil memberikan tanggapan sangat baik dengan nilai rata-rata 3.89 (97.22 %).
3. Game “Semangat Juang Gasgus Friends” terdapat 18 nilai-nilai edukasi yaitu nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Game dapat memberikan contoh sikap keteladanan dalam hubungan pertemanan dengan adanya dukungan dan kepedulian, saling memberi

dan menerima, berusaha membantu dan membimbing, empati dan memahami perasaan serta berusaha menyelesaikan masalah dengan baik dan bijaksana.

## **5.2 Saran**

1. Untuk pengembangan game Visual Novel edukasi dapat mengkombinasikan *software* Novelty, Ren-Py, Unity, dll.
2. Untuk mencapai hasil penilaian ahli yang ideal perlu pengembangan game visual novel yang dinamis, dapat dijalankan pada semua sistem operasi, dapat dijalankan sesuai keinginan pengguna dengan fitur-fitur yang membuat pengguna lebih tertarik seperti : status emosi, karakter dan objek.
3. Perlu pengembangan game Visual Novel edukasi yang mencerminkan 3 ranah (kognitif, afektif dan psikomotorik) untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals Of Game Design, Second Edition*. Barkeley, CA : New Riders.
- Agnor, C. J. (2009). A Proposed Model of Friend- ship Quality and Attachment in Preschool Children (Disertasi dalam Google Book) . United States. Seattle Pasific University.
- Agustian, Ary Ginanjar. (2012). *ESQ, Emotional Spiritual Quotient, The ESQ Way* 165. Jakarta: Arga Tilanta.
- Asmiatun. S. dan Putri A. N. (2017). Belajar membuat game 2d dan 3d menggunakan unity. Yogyakarta : DEEPUBLISH.
- Bagwell, C. L., Newcomb, A. F. & Bukowski, W. M. (1998). Preadolescent Friendship and Peer Rejection as Predictors of Adult Adjustment. *Child Development*.
- Baron, R, A. & Byrne, D. (2005). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Berndt. T, J. (2002). Friendship Quality And Social Development. Departement Of Psychological Sciences. Vol. 11, No. 1
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : ANDI.
- Buseri, K. (2004). *Nilai-nilai Ilahiah Remaja Pelajar*, Yogyakarta: UII Press.
- Carin, T. A. (2016). *Menanamkan Pendidikan Karakter Anak dalam Melatih Kejujuran dan Tanggung Jawab Melalui Media Game Edukasi*, Semarang. Fakultas Ilmu Komputer UDINUS
- Cavallaro, D. (2010). *Anime and the visual novel: narrative structure, design and play at the crossroads of animation and computer games*. McFarland & Company.
- Citit-id.Gaming. (2018). Apa sih visual novel itu? + review Sabbath of the witch. Indonesia : Youtube. 7:38 mnt. <https://www.youtube.com/watch?v=pl7Lvrs6wbA>.
- Dai, Roviana, H. (2017). Rancang Bangun Aplikasi E-Report Pengaduan Masyarakat Design Public Complaint E-Report Application, *Journal uny ac.id*, Universitas Negeri Gorontalo.
- Dariyo, Agoes. (2004). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Jakarta: Ghalia. Indonesia. Alberta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Enterprise, J. (2019). *Kitab Desain Grafis dengan CorelDRAW 2019*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Estidianti, B.R., dan Lakoro, R. (2014). Perancangan Karakter *Game* Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS*. Vol 3., Nomor 2, [http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/7552/1967](http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/7552/1967).
- Gea, A. A., Wulandari, A.P.Y., dan Babari, Y. (2002). *Relasi dengan Sesama*. Jakarta: Elex Media.
- Gonia, M. F. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Asesmen Pembelajaran*. Bandung: UPI.
- Hadi, M. (2010). *20 Game Facebook Pilihan*. Palembang : Maxikom.
- Hapsari, A. (2020). *Perkembangan Anak Usia 10 Tahun, Apakah sudah sesuai ?*. diakses 2 Januari 2020, <https://helohehat.com/parenting/remaja/perkembangan-anak-10-tahun/#gref>.
- Hamari, J., (2016). Challenging games help students learn: An Empirical study on engagement, flow, and immersion in gamebased learning. *Computer in Human Behavior*, 54(1), 170-179
- Harvianto, G. (2014). *Sistem Informasi Pada Kasus Pembuatan Game First Person Shooter The Hidden Artefact Menggunakan FPS Creator X10*. UDiNus Repository. Vol -, No -, hal -, <http://eprints.dinus.ac.id/5486/>
- Henry, Samuel. (2005), *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, Yogyakarta, Penerbit Graha Ilmu.
- Hikam, R. Arif, Kariada, N. dan Santoso, K. (2013). Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter pada Materi Pelestarian Lingkungan, *Unnes Journal of Biologi Education*, ISSN 2252-6579.
- Isnaniah, S. (2013). *Representasi Ajaran Islam dalam Novel-Novel Karya Habiburrahman El Shirazy* (Kajian Sosiologi Sastra dan Nilai-Nilai Pendidikan).
- Kawi, I., (2010) *Pertemanan*, [https://www.kompasiana.com/irwan\\_kawi/550039d98133119a17fa742b/pertemanan](https://www.kompasiana.com/irwan_kawi/550039d98133119a17fa742b/pertemanan).
- Kemendikbud. (2016). *Konsep Dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Michael. (2008). Celtx – a must have resource for writing in any medium. <https://www.applegazette.com/mac/celtx-a-must-have-resource-for-writing-in-any-medium/> di akses pada 11 Febuari 2020.
- Mukafi, H. A. (2020). Konsep Pertemanan dalam Islam menurut al-Shyaikh al-Zarnūjī dalam kitab Taʿlīm al-Mutaʿallim, Skripsi IAIN Ponorogo.
- Mulyana, Rahmat, (2004). *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*, Bandung: Alfabeta.
- Munandri, Dian, R. (2012). *Pembuatan Visual Novel dengan CAFÉ Minigame Menggunakan RenPy*, AMIKOM.
- Mustika. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Jurnal Mikrotik*. Vol 8, No 1, <https://scholar.google.co.id/citations?user=seqUJToAAAAJ&hl=id>
- Myers, D. G. (1993). *Social Psychology*. 4<sup>th</sup> ed. United States of America : McGrawHill
- Noor S. M. (1998). *Filasafat Pendidikan Dan Dasar Filsafat Pendidikan Pancasila*, Surabaya; Usaha Nasional.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). *Pengembangan Sumber Daya Manusia*, Jakarta, Rineka Cipta.
- Nurdhania. (2019). Hikikomori Remaja Indonesia. <https://ruangobrol.id/2019/10/06/fenomena/hikikomori-remaja-indonesia/>. Di akses pada 19 Februari 2020
- Nurdiana, D. dan Suryadi, A. (2017). Perancangan game budayaku Indonesia menggunakan metode MDLC. *PETIK*. Vol 3, nomor 2. pp 39 – 44, <http://garuda.ristekdikti.go.id/documents/detail/809794>
- Perez, D. (2016). *Beginning RPG Maker MV*. California : Apress Media.
- Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Kemendikbud RI.
- Pratama, D., WGW Wardani & T. Akbar. 2018. *Designing Visual Elements Of Characters Of Gajah Mada And Tribhuwana Tungadewi As Representation Of Historical Figures In Visual Novel*, *Jurnal Humanus* Vol. 17. No. 1.
- Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York.
- Ramly, M., Jalal, F., dan Harianti, D. (2011). *Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter (Berdasarkan Pengalaman Satuan Pendidikan Rintisan)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan

- Sacks, D (2019). What Are Visual Novels, and Why Are They a Thing? - Why, Anime? | Get In The Robot. New York City : Youtube. 17:21 mt. <https://www.youtube.com/watch?v=GajXQ-25Y5s> di akses pada 10 november 2019.
- Santrock, J. W. (2007). Remaja (Edisi 11, jilid 2). Jakarta. Erlangga.
- Sari, K. W. (2014). Pengembangan game edukasi kimia berbasis role playing game (RPG) pada materi struktur atom sebagai media pembelajaran mandiri untuk siswa kelas X SMA di kabupaten Purworejo. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)
- Sarwono, S. W. (2002.) Psikologi Sosial. Individu Dan Teori-Teori Sosial. Jakarta : PT. Balai Pustaka
- Satrio, A. dan Gafur A. (2017). Pengembangan Visual Novel Game Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Pertama, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Volume 4, No 1, 1 – 12, <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/10140/9309>.
- Soft, H. (2016). Mengenal Visual Novel [Bagian 1] : Definisi Umum, <https://vnherosoft.wordpress.com/2016/03/17/mengenal-visual-novel-bagian-1/> diakses pada 8 November 2019.
- , (2016) . Mengenal Visual Novel [Bagian Akhir] : Perkembangan, Budaya, dan Kendala. <https://vnherosoft.wordpress.com/2016/04/08/mengenal-visual-novel-bagian-akhir-perkembangan-budaya-dan-kendala/> di akses pada 8 November 2019.
- Sudo, T., Herai, T., and Mogi, K. (2012). Egocentric Mental Transformation of Self: Effects of Spatial Relationship in Mirror-Image and Anatomic Imitations. Experimental Brain Research. Volume 221, Issue 1, <http://link.springer.com/article/10.1007/s00221-012-3143-3>.
- Sugiyono, 2014. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Cet. 6 ; Bandung: Alfabeta.
- , 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumartini, T.S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut.
- Suprayogo, H. (2016). Photoshop untuk Pekerja Kantoran. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

- Suryawirawati, I.G., Ramdhan, B., & Juhanda, A. (2018). Analisis penurunan miskonsepsi siswa pada konsep pemanasan global dengan tes diagnostik (two-tier-test) setelah pembelajaran predict-observe-explain (POE). *Journal of Biology Education (JOBE)*.
- Tantoro, P. D. (2014). Pembuatan Game Visual Novel “Move On” Menggunakan Novelty. [Skripsi]. Yogyakarta: AMIKOM YOGYAKARTA.
- Tommy, L., Isnanto, B. dan Putra, R.R.C. (2015). Prototipe Game Cerita Si Budi Untuk Pembelajaran Budi Pekerti. *Jurnal TI Atma Luhur*. Vol 2, Nomor 1, [http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/TI\\_atma\\_luhur/article/view/228/190](http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/TI_atma_luhur/article/view/228/190)
- Tridhonanto, A. (2012). Menjadi Anak Berkarakter (Mempersiapkan Anak Agar Berhasil Menghadapi Segala Macam Tantangan Hidup). Jakarta: Gramedia.
- Tuloli, Mohamad Syafri. (2013). Pengembangan Games Coding untuk Meningkatkan Kemampuan Programming Mahasiswa, repository.ung.ac.id, Universitas Negeri Gorontalo.
- Wahono, R.S. 2006. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Tersedia di [https://www.academia.edu/6538479/Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran](https://www.academia.edu/6538479/Aspek_dan_Kriteria_Penilaian_Media_Pembelajaran).
- Wardani, N. E. (2009). *Makna Totalitas dalam Karya Sastra*, Surakarta: UNS Press.
- Wiyani, N. A. (2013). Konsep, Praktik & Strategi Membumikan Pendidikan Karakter di SD. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wibowo A. (2017). Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?. <https://www.pricebook.co.id/article/review/2016/01/26/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu#close-modal> di akses pada tanggal 27 januari 2020.