BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan ini mengidentifikasi permasalahan terkait peningkatan kasus diabetes pada remaja di Indonesia, yang sebagian besar disebabkan oleh gaya hidup kurang gerak dan konsumsi minuman manis berlebihan. Dalam upaya mengatasi kurangnya pemahaman remaja tentang bahaya diabetes dan minimnya media edukasi berbasis permainan, studi ini mengusulkan perancangan *game visual novel* bernama "Oversweet". Permainan ini dirancang untuk platform *mobile* dengan tujuan memberikan edukasi interaktif mengenai pentingnya menjaga kadar gula darah melalui alur cerita, karakter, dan elemen UI/UX yang menarik.

Metodologi penelitian ini menggunakan metode campuran dengan pendekatan *design thinking* dengan studi literatur, survei, dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Hasil akhir berupa prototype yang dibuat dalam aplikasi figma untuk efisiensi penulis dalam membuat game dengan visual yang dipenuhi interaksi serta edukatif. Perancangan ini diharapkan terutama pada remaja umur 10-20 tahun mampu mengetahui bahaya diabetes dan terlatih mengurangi konsumsi gula melalui konten yang disediakan dalam game.

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan game visual novel "Oversweet" ini, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut:

- 1) Penerapan dalam *Game Engine* Asli

Disarankan untuk melanjutkan pengembangan dari prototipe saat ini ke implementasi penuh dalam *game engine* yang sebenarnya (misalnya Unity atau Ren'Py). Hal ini akan memungkinkan fungsionalitas yang lebih stabil, kinerja yang optimal, dan pengalaman pengguna yang lebih imersif.

- 2) Perpanjangan Cerita

Meskipun cerita sudah disusun dalam bentuk *chapter* dan memiliki beberapa kemungkinan akhir, disarankan untuk memperpanjang alur cerita dan menambahkan lebih banyak *chapter* atau *side quests*. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan pemain dan memberikan edukasi yang lebih mendalam seiring berjalannya waktu.

3) Penambahan Konten *Game* yang Menarik untuk Remaja

Untuk menjaga minat dan relevansi dengan target audiens, penting untuk terus menambahkan konten *game* yang menarik dan beragam. Ini bisa berupa mini-game edukatif, *event* berbatas waktu, kostumisasi karakter, atau interaksi sosial dalam *game* yang mendukung pesan edukasi tentang diabetes dan gaya hidup sehat.