

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Game *GATRA* merupakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis RPG yang dirancang untuk mengangkat nilai-nilai filosofis batik Pekalongan sebagai warisan budaya Indonesia. Berdasarkan pemaparan pada Bab 1 hingga Bab 4, dapat disimpulkan bahwa *GATRA* tidak hanya menjadi solusi terhadap minimnya ketertarikan generasi Z terhadap batik, tetapi juga menjadi inovasi dalam menyampaikan narasi budaya melalui mekanisme permainan yang interaktif, edukatif, dan menyentuh aspek emosional pemain.

Tahap analisis menunjukkan adanya kebutuhan akan media edukatif berbasis digital yang mampu menjangkau generasi muda secara lebih personal dan menyenangkan. Tahap desain memperlihatkan pendekatan visual, naratif, dan mekanikal yang berlandaskan filosofi motif batik seperti Buketan, Phoenix, dan Pagi Sore, yang diolah secara simbolis ke dalam elemen gameplay. Tahap pengembangan menyatukan aset visual, audio, narasi, dan sistem interaktif ke dalam satu kesatuan utuh, sementara tahap uji coba menghasilkan data positif yang menunjukkan bahwa pemain dapat memahami makna budaya melalui pengalaman bermain.

Dengan demikian, *GATRA* tidak hanya berhasil sebagai proyek tugas akhir dalam ranah desain interaktif, tetapi juga memiliki potensi sebagai sarana pelestarian budaya yang kreatif, modern, dan bermakna.

5.2 Saran

Salah satu saran utama adalah memperluas mekanik edukasi secara tidak langsung agar pembelajaran muncul dari pengalaman bermain, bukan sekadar informasi pasif. Misalnya, pemain bisa memahami filosofi motif Pagi Sore melalui puzzle yang berubah sesuai waktu dalam game. Selain itu, narasi cabang berbasis pilihan moral yang mencerminkan makna masing-masing motif juga dapat memperdalam keterlibatan pemain, memberi makna lebih pada setiap keputusan.

Penambahan lore yang tersebar secara organik—seperti catatan tersembunyi atau percakapan rahasia—akan memperkaya dunia *GATRA* dan memotivasi eksplorasi mendalam. Dari sisi eksternal, fitur komunitas seperti “Koleksi Warisan” yang memungkinkan pemain membagikan motif yang mereka temukan di media sosial dapat memperluas jangkauan misi pelestarian budaya. Terakhir, penting untuk menyiapkan roadmap rilis dan pembaruan konten secara berkala, seperti episode baru bertema motif batik lainnya, kostum alternatif karakter, atau event in-game bertema Hari Batik Nasional. Semua saran ini bertujuan agar *GATRA* tidak hanya menjadi game edukatif yang kuat, tapi juga ekosistem budaya digital yang hidup dan terus berkembang.