

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V. 1 Kesimpulan

Konflik SARA adalah salah satu permasalahan bangsa yang sudah terjadi sejak lama. Konflik permasalahan ini bukan hanya terjadi di lingkungan orang dewasa saja, namun juga dialami oleh anak-anak yang masih dibawah umur dan masih dalam masa perkembangan. Konflik SARA dapat dicegah melalui pendidikan karakter, dan *game* adalah salah satu bentuk solusi sebagai media pembelajaran pada anak usia dini. Sehingga diharapkan pesan dari *game* tersebut dapat diterima oleh anak-anak dan mampu mencegah konflik SARA di masa mendatang.

V.2 Saran

Untuk penelitian dan perancangan selanjutnya, disarankan untuk dapat mempertimbangkan antara genre *game* sampai kepada ukurannya, sehingga calon pengguna dapat mengunduh *game* tersebut tanpa pertimbangan menghabiskan sumber daya internet dan juga penyimpanan memori. Pemilihan diksi juga sangat disarankan untuk memilih dengan bijak terutama untuk target anak-anak, karena paradigma anak-anak akan terbentuk ketika mendengar dan membaca sebuah kata. Bahasa yang dipakai juga dapat lebih disesuaikan dan diusahakan untuk hindari bahasa campuran, terutama untuk *game* genre pendidikan. Hal lainnya ialah untuk tidak terbatas hanya dari *naratologi* atau teori wacana naratif saja namun juga memperhatikan *ludologi* dalam *game* atau ilmu penerapan dalam *game*. Sehingga setiap *game* yang memiliki nilai dapat dengan mudah ditangkap oleh pengguna. Setiap elemen yang terlihat juga harus diperhatikan dengan baik sehingga tidak menimbulkan makna yang rancu hingga membuat orang yang melihatnya bertanya-tanya. Setiap konsep disarankan untuk melakukan penelitian secara mendalam termasuk hal-hal kecil. Latar dalam *game* disarankan untuk menggunakan satu latar saja sehingga pemain tidak akan merasa bingung ketika bermain.