

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV dan sesuai dengan tujuan penelitian, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. The Sims™ 4 mampu mendukung teori gambar interior dan eksterior dengan merepresentasikan unsur-unsur berikut:
 - a. Interior
 - 1) Elemen utama interior yaitu, garis, bentuk, tekstur dan warna.
 - 2) Elemen penunjang interior yaitu, material finishing, partisi, pencahayaan, dan penghawaan. The Sims™ 4 tidak dapat merepresentasikan antropometri dan akustik ruang.
 - b. Eksterior
 - 1) Elemen utama eksterior yaitu, pondasi, lantai, dinding, pintu, jendela, tangga, dan atap.
 - 2) Elemen penunjang eksterior yaitu taman.
2. The Sims™ 4 dapat mendukung mata pelajaran gambar interior dan eksterior di Sekolah Menengah Kejuruan dalam lingkup:
 - a. Interior Kelas XI

- 1) KD-3.1. Menganalisis beragam desain interior berdasarkan konsep dan gaya interior.
 - 2) KD-3.2. Menentukan elemen utama interior berdasarkan fungsi.
 - 3) KD-3.3. Menganalisis aktivitas dan kebutuhan fasilitas dalam menentukan ruang pada interior.
 - 4) KD-3.4. Mengaitkan komposisi, harmoni, estetika dan fungsi dalam menentukan dekorasi dan ornamen ruang pada rumah tinggal, kantor, maupun ruang publik.
 - 5) KD-4.1. Menalar konsep dan gaya interior disesuaikan dengan kondisi dan situasi lingkungan.
 - 6) KD-4.2. Menyajikan elemen utama interior disesuaikan dengan konsep dan gaya interior.
 - 7) KD-4.3. Menalar dan menyajikan pembagian ruang pada interior berdasarkan fungsi dengan mempertimbangkan komposisi, harmoni, dan estetika.
 - 8) KD-4.4. Menyajikan gambar dekorasi dan ornamen interior sesuai fungsi ruang pada rumah tinggal, kantor, maupun ruang publik.
 - 9) KD-4.5. Menyajikan gambar interior dengan mempertimbangkan elemen penunjang yang sesuai dengan kebutuhan maupun konsep dan gaya yang ditentukan.
- b. Eksterior Kelas XII
- 1) KD-3.1. Mengevaluasi kondisi lingkungan dan kebutuhan dalam menentukan konsep dan gaya eksterior.

- 2) KD-3.2. Mengevaluasi elemen utama eksterior berdasarkan konsep dan gaya eksterior yang ditentukan.
- 3) KD-3.3. Mengevaluasi komposisi, harmoni, dan estetika pada dekorasi dan ornamen eksterior.
- 4) KD-3.4. Mengaitkan komposisi, harmoni, dan estetika serta gaya eksterior pada desain taman sebagai pendukung eksterior.
- 5) KD-3.5. Mengevaluasi elemen-elemen penunjang eksterior sesuai kebutuhan maupun konsep dan gaya pada eksterior.
- 6) KD-4.1. Menalar konsep dan gaya eksterior disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan.
- 7) KD-4.2. Menyajikan elemen utama eksterior sesuai konsep dan gaya eksterior yang telah ditentukan.
- 8) KD-4.3. Menyajikan dekorasi dan ornamen eksterior dengan mempertimbangkan kesesuaian komposisi, harmoni, dan estetika dalam desain eksterior.
- 9) KD-4.4. Membuat gambar rencana taman sebagai pendukung eksterior sesuai ketentuan yang telah ditentukan.
- 10) KD-4.5. Menyajikan gambar eksterior dipadukan dengan elemen-elemen penunjang sesuai pilihan yang telah ditetapkan.

B. IMPLIKASI

Hasil penelitian ini merupakan bukti ilmiah akan terbantahnya paradigma bahwa *video game mainstream* adalah tidak mendidik, bahwa

video game hanyalah hiburan, bahwa sesungguhnya pembelajaran dapat ditemukan sekalipun dari sebuah *video game*, bahwa belajar dapat dilakukan dengan metode apapun. Hasil penelitian memungkinkan untuk terbukanya jalan pada pengembangan pembelajaran digital di abad-21 sesuai pada *learning and innovation skills* serta *digital literacy skills*.

C. SARAN

Dari penelitian yang dilakukan, baik melihat dari hasil dan isu serta kendala yang dihadapi oleh peneliti, peneliti dapat menyarankan hal-hal berikut:

1. Saran untuk *publisher* The Sims™ 4
 - a. Dengan melihat banyaknya orang yang memiliki minat dan ketertarikan pada The Sims™ 4, hendaknya Electronics Arts sebagai *publisher* dapat membuat harga The Sims™ 4 menjadi lebih terjangkau
 - b. Meneruskan seri The Sims™ ditahun-tahun berikutnya
2. Saran untuk *developer* The Sims™ 4
 - a. Menyediakan email resmi untuk The Sims™ 4 agar orang lain bukan *user* ataupun *user game* yang ingin membahas hal-hal tidak terkait dengan teknikal *game* dapat menghubungi dengan lebih mudah
3. Saran untuk penelitian selanjutnya
 - a. Pada penelitian selanjutnya disarankan pada pembahasan penerapan The Sims™ 4 secara langsung di dalam kelas.

- b. Pada penelitian serupa, yang membutuhkan data dan informasi dari narasumber *developer* atau pengembang sebuah aplikasi, peneliti menyarankan untuk menghubunginya jauh hari dan mencari semua *media platform* perusahaan yang dapat dihubungi.