



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

*Bullying* merupakan salah satu fenomena yang perlu diperhatikan di Indonesia saat ini. Hal ini dikarenakan jumlahnya yang selalu tinggi bahkan terus meningkat tiap tahunnya. Untuk mengurangi jumlah *bullying* tersebut, diperlukan adanya pencegahan terhadap perilaku *bullying*. Pencegahan ini dilakukan dengan cara mengajarkan *problem solving skill* kepada para *bystander*, sehingga mereka dapat mempelajari bagaimana cara mencegah *bullying* dan akhirnya menjadi *upstander*.

Dalam mengajarkan *problem solving skill* ini media yang digunakan adalah *game*, terutama *mobile game* sebagai media edukasi untuk anak-anak. *mobile game* dipilih karena menurut Jenn & O'Grady (2008), gaya belajar setiap orang berbeda-beda. Ada tiga jenis gaya belajar. Mereka adalah *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic*. *Visual* merupakan gaya belajar yang cenderung menggunakan indra penglihatan, *auditory* menggunakan pendengaran, dan *kinesthetic* menggunakan gerakan. *Mobile game* merupakan media yang menggunakan ketiga cara belajar tersebut.

Selama perancangan *environment game* "Prabu", dapat disimpulkan bahwa *environment* berperan sangat penting dalam *2D mobile game* "Prabu". Hal ini dikarenakan *environment* tersebut merupakan *setting* dari *2D mobile game* "Prabu". *Setting* ini menampilkan latar tempat dimana *bullying* itu terjadi. *Bullying* dapat terjadi di banyak tempat. Namun *bullying* yang ditemukan di anak-

anak usia 9-12 tahun biasanya ditemukan di sekolah dasar. Oleh karena itu, *environment* harus dapat merepresentasikan sekolah dasar itu dengan baik.

Selain itu, *environment* pada *2D mobile game* “Prabu” juga diperlukan supaya pemain dapat mencapai objektif dari *game*. Objektif dari *game* ini adalah menyelesaikan atau mencegah masalah *bullying* yang ada di sekolah. Untuk mencegah perilaku *bullying* tersebut, dibutuhkan 3 *solution card*. *Environment* berfungsi sebagai tempat mencari *solution card* tersebut. Tanpa *environment*, pemain tidak dapat menemukan *solution card*, dan tidak dapat menyelesaikan objektif dari *game*.

*Environment* juga merupakan tempat pemain untuk berinteraksi. Untuk mendapatkan *solution card*, pemain harus berinteraksi dengan objek-objek yang ada di *environment*. Selain itu, pemain juga harus berinteraksi dengan *environment* untuk dapat bergerak dari satu area ke area lainnya. Oleh karena itu, *environment* juga mempengaruhi mekanik dari *2D mobile game* “Prabu”.

Terakhir, untuk menampilkan *environment 2D mobile game* “Prabu” kepada anak-anak usia 9-12 tahun diperlukan *style* yang cenderung ceria atau *playful*. Pemilihan *style* membuat anak lebih tertarik dalam memainkan *2D mobile game* “Prabu”, dan anak-anak dapat mengidentifikasi tiap area dengan mudah dan baik. Hal ini sudah dapat dibuktikan dari hasil *beta test* yang telah dilakukan.

## 5.2. Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak lain yang ingin membahas latar belakang maupun fokus perancangan yang sama. Saran-saran ini didapatkan berdasarkan perancangan tugas akhir ini.

1. *Environment* pada *2D mobile game* “Prabu” seharusnya dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan efek yang berbeda ketika pemain sedang menghadapi masalah *bullying*. Suasana yang ditampilkan ketika menghadapi permasalahan *bullying* seharusnya lebih tegang dibandingkan ketika sedang mencari *solution card*.

2. *Environment* yang dibuat seharusnya dapat mendukung *story* atau *gameplay* yang telah ditentukan. Dalam perancangan ini, *environment* yang dibuat kurang mendukung *story* dari *2D mobile game* “Prabu”.

3. Pilihlah topik permasalahan yang detail dan menjurus. Jangan memilih topik yang terlalu abstrak, melainkan perdalam permasalahan tersebut menjadi lebih terperinci.

4. Dalam melakukan observasi, khususnya untuk perancangan *environment*, penting untuk mengetahui skala dan ukuran ruangan, area maupun properti yang akan digunakan nanti, walaupun *environment* yang akan dibuat nanti berupa *2D*.