

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*.