

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kucing merupakan salah satu hewan peliharaan paling populer di Indonesia. Namun, berdasarkan kuesioner yang disebar oleh penulis kepada 143 warga Jabodetabek berusia 14-30 tahun, pengetahuan mengenai cara merawat kucing masih rendah. Sebanyak 6 dari 10 pertanyaan dijawab dengan mayoritas jawaban yang salah. Jika tidak dirawat dengan baik, kucing dapat menularkan berbagai penyakit yang dapat merugikan manusia.

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, responden juga memilih *game* sebagai media edukasi yang paling mereka sukai. Penulis juga melakukan riset lebih lanjut dengan melakukan FGD bersama 5 orang responden dari kuesioner yang disebar oleh penulis. Berdasarkan hasil FGD, partisipan menyukai media edukasi berupa *game* dengan media *handphone*. Hal ini disebabkan karena *handphone* merupakan media yang mudah diakses dan dapat dimainkan kapanpun. Partisipan juga mengharapkan berbagai fitur merawat kucing dalam *game* yang akan dirancang. Penulis juga melakukan wawancara pada 1 orang calon *user* untuk mendapat *insight* lebih dalam. Narasumber tersebut mengaku tidak pernah menemukan media edukasi cara merawat kucing yang menarik. Hal tersebut menyebabkan ia tidak tertarik untuk mengetahui lebih dalam mengenai perawatan kucing dan memiliki tingkat pengetahuan merawat kucing yang rendah.

Dalam menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah media edukasi berupa *game mobile*. Hal ini didasari dari riset penulis mengenai tingkat pengetahuan merawat kucing yang rendah dan media yang disenangi oleh calon *user*. *Game* yang dirancang berjudul CATS101 dengan *genre* berupa simulasi dan *point and touch*. Pemain dapat merasakan edukasi merawat kucing secara lebih menarik dan merasakan langsung cara merawat kucing yang benar. Penulis menggunakan metode perancangan berupa *Digital Game-Based Learning*. Penulis menggunakan metode tersebut karena metode tersebut adalah metode yang paling tepat dalam merancang media edukasi yang menyenangkan dan menarik.

Penulis juga melakukan *alpha test* untuk proses iterasi dan mendapat *insight* lebih dalam mengenai visual, interaktivitas, dan konten dalam *game*. *Alpha test* dilakukan oleh 27 orang *user* dengan latar belakang desain secara *online*. Penulis mendapat *feedback* yang baik dengan mayoritas nilai 3-4 dari 4 dan mendapat berbagai saran. Penulis juga melakukan berbagai revisi berdasarkan saran yang didapatkan oleh penulis pada saat melakukan *alpha test*. Setelah melakukan *alpha test*, penulis juga melakukan *beta test* secara *online* pada tanggal 12-15 Desember 2020. Penulis melakukan *beta test* untuk menguji keberhasilan perancangan *game*. Peserta *beta test* adalah 7 orang berusia 17-25 tahun yang tinggal di Jabodetabek dan memiliki ketertarikan terhadap perawatan kucing. Penulis juga mendapatkan *feedback* yang baik dengan mayoritas nilai 3-4 dari 4. Pendapat yang didapatkan penulis oleh *user* saat *beta test* sangat positif. Penulis juga mendapat berbagai saran berguna untuk perancangan penulis kedepannya.

5.2. Saran

Berikut adalah saran yang dapat penulis berikan dalam perancangan 2D *Game App* Cara Merawat Kucing.

1. Riset merupakan hal yang sangat penting. Lakukanlah riset secara mendalam agar mendapat *insight* yang lebih baik.
2. Pengalaman pribadi penting dalam perancangan media edukasi cara merawat kucing. Pengalaman pribadi akan menambah *insight* lebih dalam pada perancangan.
3. Lakukan riset yang sesuai dengan media atau konten yang diinginkan. Jangan melakukan riset yang *out-of-topic*.
4. Evaluasi dan *user test* adalah kesempatan baik untuk memperbaiki perancangan. Gunakan kesempatan *user test* semaksimal mungkin.