



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 Simpulan

Burung hantu merupakan salah satu hewan yang populer di Indonesia. Meski merupakan hewan liar, beberapa orang juga mulai memelihara burung hantu sebagai hewan peliharaan karena dianggap unik dan eksotis. Sayangnya, menurut FGD dengan komunitas pencinta burung hantu, mayoritas masyarakat masih belum mengetahui caranya merawat burung hantu dengan baik. Hal ini dapat mengancam keberlangsungan hidup burung hantu yang dipelihara apabila dirawat dengan cara yang salah, dan ini dapat berdampak pada konservasi burung hantu di Indonesia.

Berdasarkan kuesioner yang dilakukan terhadap 110 responden berusia 15-39 tahun, sebanyak lebih dari 80% dari responden masih belum mendapatkan edukasi yang tepat mengenai burung hantu, meskipun minat yang cukup tinggi terhadap burung hantu yaitu hampir 90% dari responden.

Oleh karena itu, penulis merancang sebuah *mobile game* tentang merawat burung hantu yang diberi judul 'Owl Forest'. Media *game* dipilih sebagai media edukasi yang efektif untuk mencapai demografi target. Dalam merancang *game*, penulis menggunakan tahapan-tahapan dalam *Digital Game-Based Learning* (DGBL) oleh Zin, Jafaar, dan Yue (2009) yang terdiri dari *analysis, design, development, quality assurance, dan implementation and evaluation*.

Setelah penulis menyelesaikan desain *game* sampai dengan *prototype*, tahap selanjutnya yang dilakukan penulis adalah melakukan *alpha test* yang dilakukan pada saat Prototype Day. *Alpha test* dilakukan untuk mendapatkan masukan *player* seputar visual, UX dan UI, *layout*, dan konten dari *game*. *Alpha test* diikuti oleh 21 orang tester yang memiliki latar belakang desain. Dari *alpha test* tersebut, penulis mendapatkan tanggapan yang cukup baik mengenai perancangan *game*, meski masih mendapat beberapa kekurangan yang kemudian diperbaiki untuk ke

depannya. Kemudian, penulis melakukan *beta test* setelah membuat revisi terhadap karya setelah *alpha test*. *Beta test* dilakukan terhadap 5 orang peserta yang merupakan demografi umur 15-24 tahun yang suka untuk bermain *game*. Dalam *beta test* tersebut penulis juga mendapatkan hasil yang positif terhadap perancangan.

5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang dianjurkan menulis berdasarkan pengalaman penulis menulis tugas akhir dengan topik perancangan *mobile game* merawat burung hantu untuk remaja usia 15-24 tahun. Saran ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa UMN yang akan mengambil tema yang serupa di masa depan.

- 1) Dalam menulis tugas akhir, Anda harus disiplin dan taat mengikuti prosedur penulisan dan perancangan karya.
- 2) Anda harus menghubungi narasumber Anda jauh-jauh hari untuk mengantisipasi halangan-halangan yang dapat terjadi.
- 3) Anda perlu merancang halaman-halaman dalam karya Anda dengan lengkap dan perlu diperiksa kembali *prototype* Anda agar tidak ada ketidaklengkapan dalam *wireframe*.
- 4) Analisis perancangan harus lebih terjelaskan dengan baik dan lebih merujuk kepada metodologi perancangan yang dipakai, terutama pada *grid* dan UX & UI yang harus didesain lebih matang. Jelaskan dengan lebih baik setiap langkah yang Anda lakukan.
- 5) Anda harus menganalisis data hasil kuesioner dan menjelaskannya dengan lebih baik dan terperinci, terutama pada kuesioner *alpha test* dan *beta test*.
- 6) Pada proses perancangan, penulis mendapatkan banyak sekali revisi terkait penulisan. Maka, karya ilmiah ini tidak merekomendasikan menjadi tolak ukur atau referensi penulisan ilmiah mahasiswa UMN yang mengambil TA di masa depan, karena kelemahan penulis dalam hal penulisan ilmiah.