

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Keberadaan lapisan ozon sebagai pelindung planet bumi dari radiasi ultraviolet sinar matahari sangatlah dibutuhkan. Tetapi lapisan ozon tersebut mengalami penipisan terus menerus akibat kegiatan sehari-hari manusia yang dari dulu hingga sekarang masih terus berlanjut terutama anak-anak yang melihat kebiasaan orang tua mereka. Kebiasaan akan berubah menjadi pola hidup, maka dari itu kebiasaan tersebut harus diajarkan sejak masih anak-anak. Oleh karena itu, penting bagi anak-anak untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan yang dapat mempengaruhi penipisan pada lapisan ozon dan cara untuk menjaganya.

Berdasarkan hasil responden dari kuesioner yang disebar ke 108 anak-anak kelas 4—6 SD di jabodetabek, didapatkan bahwa mayoritas anak-anak tersebut telah mengetahui definisi lapisan atmosfer dan lapisan ozon dari pembelajaran di sekolah. Tetapi hampir setengah dari responden tidak mengetahui bahwa lapisan ozon ternyata dapat mengalami penipisan hingga berlubang. Oleh karena masalah ini, penulis membuat perancangan *game* yang dapat menarik perhatian anak-anak kelas 4—6 SD sekaligus dapat memberikan informasi tentang kegiatan sehari-hari yang dapat mempengaruhi penipisan lapisan ozon.

Dengan mengangkat tema kegiatan sehari-hari yang berarti kegiatan tersebut telah menjadi kebiasaan dan dilakukan secara terus menerus setiap harinya tanpa adanya rasa bosan. Penulis mendapatkan kata kunci yang menjadi salah satu fitur utama pada *game*, yaitu berulang-ulang. Selain itu, penulis juga mendapatkan informasi dari hasil *FGD* bersama 5 anak SD kelas 3—6, bahwa mereka sangat menyukai *game* yang memiliki banyak sekali *minigames* di dalamnya atau *game* yang hanya dimainkan secara singkat dan sebentar yang dikumpulkan ke dalam satu kesatuan *game*. Dengan kata kunci berulang-ulang dan *minigames*, penulis memutuskan untuk merancang *game* dengan permainan *minigames* yang dimainkan

secara berulang-ulang dan akan dibatasi dengan lapisan ozon yang terus berkurang (waktu) dan skor yang akan bertambah saat menyelesaikan *minigames* sehingga pemain akan memiliki motivasi untuk mempertahankan lapisan ozon dan memperbanyak skor.

Berdasarkan *user playtesting alpha test* yang dilakukan penulis pada *prototype day* di lobi B kampus Universitas Multimedia Nusantara yang berhasil mendapatkan sejumlah 34 responden, penulis mendapatkan bahwa perancangan *game* ini harus diperbaiki dari segi estetika hingga segi mekanik. Terutama pada durasi permainan yang ternyata mengalami permasalahan terlalu cepat, penulis telah memperbaiki semua kekurangan yang didapatkan dari responden *alpha test*. Setelah itu, penulis melakukan *beta test* dengan memasukkan perancangan *game* ke dalam *website itch.io* dan mengirimkan kepada 16 anak kelas 4—6 SD di daerah Jabodetabek, lalu meminta anak tersebut menjawab pertanyaan yang ada di *google form*. Dari *beta test* tersebut, penulis mendapatkan bahwa mayoritas responden bisa memahami dan mendapatkan informasi tentang kegiatan yang mempengaruhi lapisan ozon dengan mudah. Selain itu, mayoritas anak juga menikmati bermain *game* ini.

## 5.2 Saran

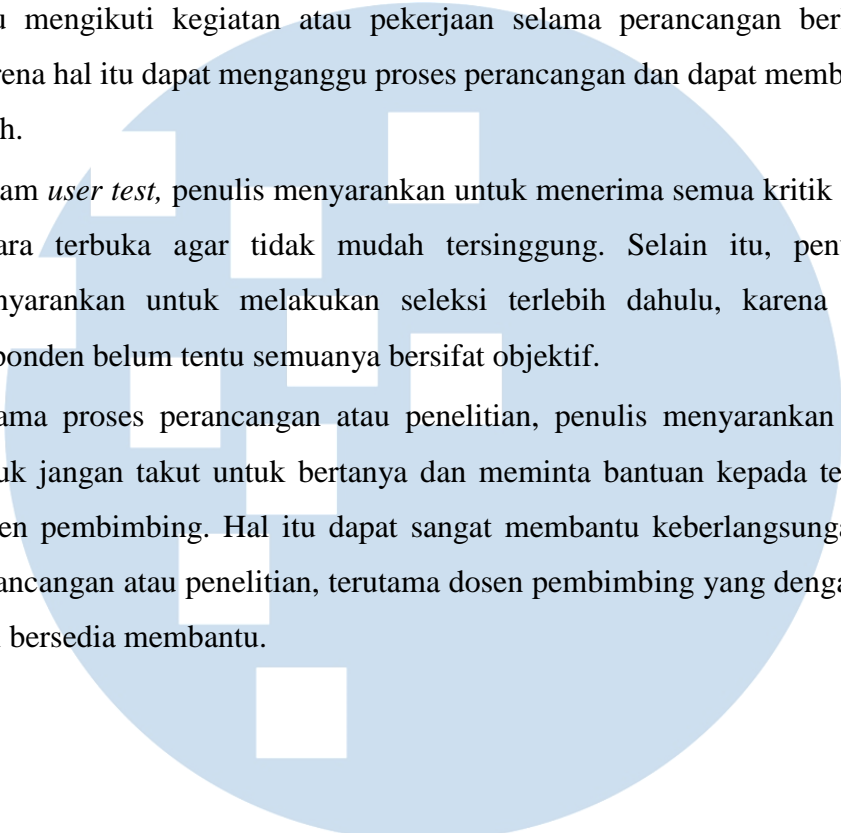
Berikut adalah beberapa saran yang didapatkan oleh penulis terhadap perancangan gim 2D tentang lapisan ozon untuk anak untuk anak kelas 4—6 SD.

- 1) Pada proses perancangan, pembuatan konsep dapat lebih dieksplor lagi tanpa harus terpaku dengan kesanggupan dalam *coding*.
- 2) Pada perancangan gim, aset bumi di bagian *timebar* akan habis dapat lebih baik jika diberikan animasi perubahan warna atau kondisinya.
- 3) Pada perancangan gim, pemain akan lebih memiliki tujuan tambahan jika terdapat fitur untuk berbagi pencapaian yang telah didapatkan ke berbagai *platform*.
- 4) Pada perancangan gim, *game* akan lebih terasa menantang jika semakin lama permainan berlangsung, keadaan *minigames* yang diberikan lebih sulit atau lebih banyak.

- 5) Pada perancangan *minigames*, agar pemain tidak merasa kebingungan saat memulai *game*, ada baiknya menampilkan ruangnya terlebih dahulu sebelum waktunya mulai berkurang.
- 6) Pada perancangan gim, dapat ditambahkan fitur berupa *thumbnail* untuk memilih *stage minigames*, baik itu untuk mengulang atau sebagai tanda bahwa *minigames* tersebut pernah dimainkan atau belum.
- 7) Pada penamaan judul logo, dapat ditingkatkan lagi agar lebih mudah menarik dan dimengerti oleh *user*.
- 8) Pada *interface* gim, masih ada peletakan *user interface* yang dapat di tingkatkan lagi penempatannya agar keberadaannya dapat lebih mudah disadari.

Berikut adalah beberapa saran yang dapat disampaikan oleh penulis kepada pembaca selama proses perancangan gim 2D tentang lapisan ozon untuk anak untuk anak kelas 4—6 SD.

- 1) Dalam pemilihan topik perancangan atau penelitian, penulis menyarankan untuk memilih topik yang diminati dan disukai. Hal ini akan disebabkan karena dapat lebih memiliki motivasi dan keinginan untuk mengerjakannya.
- 2) Dalam pemilihan target perancangan, penulis menyarankan untuk menentukan dengan sangat berhati-hati. Karena pada kasus tertentu, terdapat waktu dimana target perancangan tersebut sulit untuk ditemukan seperti anak sekolah pada waktu libur akhir semester.
- 3) Dalam pencarian data, penulis menyarankan untuk mencari data dan informasi sebanyak-banyaknya agar dapat memperkuat alasan perancangan dan penelitian yang dibuat. Selain itu, lakukan pencarian data kualitatif seperti wawancara dan *FGD*. Karena akan lebih gampang menjawab pertanyaan yang sulit ditemukan di internet.
- 4) Dalam perancangan, penulis menyarankan untuk membuat *timeline* terlebih dahulu agar tidak terjadi masalah atau hambatan selama proses perancangan. Selain itu, usahakan *timeline* yang dibuat lebih cepat dari pada *timeline* yang disediakan oleh kampus agar perancangan yang dibuat dapat lebih maksimal.

- 
- 5) Dalam perancangan, penulis menyarankan pembaca untuk tidak mengambil atau mengikuti kegiatan atau pekerjaan selama perancangan berlangsung. Karena hal itu dapat mengganggu proses perancangan dan dapat membuat tubuh lelah.
  - 6) Dalam *user test*, penulis menyarankan untuk menerima semua kritik dan saran secara terbuka agar tidak mudah tersinggung. Selain itu, penulis juga menyarankan untuk melakukan seleksi terlebih dahulu, karena pendapat responden belum tentu semuanya bersifat objektif.
  - 7) Selama proses perancangan atau penelitian, penulis menyarankan pembaca untuk jangan takut untuk bertanya dan meminta bantuan kepada teman atau dosen pembimbing. Hal itu dapat sangat membantu keberlangsungan proses perancangan atau penelitian, terutama dosen pembimbing yang dengan senang hati bersedia membantu.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA