

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Saat ini, SDA *non-renewable* merupakan sumber daya yang paling murah dan mudah didapatkan. Penggunaan SDA ini tentunya menimbulkan efek negatif ke lingkungan sekitar mulai dari masalah kesehatan hingga hilangnya habitat beberapa hewan. Sudah banyak usaha yang dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat namun, penerapannya sendiri masih minim. Hal ini diperkuat dengan survey yang penulis lakukan di mana rata-rata responden lebih memilih bepergian dengan motor dan mobil dibandingkan dengan angkutan umum. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media untuk membantu meningkatkan motivasi masyarakat untuk mengurangi penggunaan energi ini.

Perancangan diawali dengan mengumpulkan data. Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif penulis lakukan dengan melakukan *interview* dengan *game designer* dan seorang ahli lingkungan. Penulis juga melakukan studi eksisting dan referensi. Metode kuantitatif dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner ke 104 orang menggunakan Google Form. Samuel Abrijani, Direktur Jenderal Aplikasi Informatika menyebutkan dalam *interview* nya dengan Detik bahwa di Indonesia sendiri, dari 170 juta pemain gim, 84% memilih bermain gim melalui ponsel. Samuel juga menyebutkan rata-rata pemain menghabiskan setidaknya 11 jam per minggu nya dalam memainkan gim di *smartphone*. Penulis juga mendapatkan dari survey yang penulis sebarkan bahwa rata-rata target audiens bermain gim untuk mengisi waktu luang dan karena bosan.

Maka dari itu, penulis merancang sebuah media informasi interaktif berupa gim ponsel dengan *genre* kasual. Perancangan dilakukan menggunakan metode yang ditulis oleh Griffey (2020) yang terdiri dari tiga fase. Tiga fase ini yaitu *definition*, *design*, dan *production*. Pada tahap *definition*, penulis mendapatkan *big*

idea “A Journey to Protect Mother Earth” dengan *tone of voice appreciative, motivate, dan reflective*. Gim kemudian dirancang dengan visualisasi kamera *top down* dengan *tone* warna yang *warm*.

Perancangan gim “*Earth’s Guardian*” diharapkan bisa membantu meningkatkan motivasi masyarakat untuk mengurangi penggunaan *non-renewable energy* dengan adanya sistem *ecological points* yang hanya bisa didapatkan bila masyarakat melakukan suatu misi di dunia nyata.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan gim *Earth’s Guardian*, berikut beberapa saran yang dapat penulis berikan kepada pembaca yang akan melakukan tugas akhir dengan topik atau *output* yang serupa.

- 1) Selalu berpikir sebagai pengguna dalam melakukan perancangan sehingga perancangan menjadi lebih akurat.
- 2) Lakukan pula riset mendalam terkait target pengguna perancangan sehingga perancangan tepat sasaran dan dapat membantu mengatasi masalah yang ada.
- 3) Melakukan *alpha testing* dan *beta testing* untuk mendapatkan opini yang objektif. Komentar dari *user test* ini dapat digunakan untuk membuat perancangan menjadi lebih baik lagi sehingga sesuai dengan target pengguna.

Penulis juga mendapat beberapa saran untuk perancangan kedepannya.

- 1) Pembetulan *wording* dan konteks agar *value* dari cerita dapat tersampaikan dengan lebih baik lagi.
- 2) Menggunakan animasi yang lebih beragam lagi.