

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan jawaban dari perumusan masalah. Saran juga akan dipaparkan untuk penelitian-penelitian selanjutnya agar lebih baik lagi.

#### **V.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan pengumpulan data, pengolahan data, serta analisis maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat sebelas kebutuhan yang teridentifikasi untuk perancangan aplikasi permainan *mobile* untuk menunjang peningkatan kemampuan bersosialisasi remaja. Kebutuhan dari hasil *focus group discussion* empat kelompok bermain remaja adalah aplikasi permainan yang memiliki tingkatan *level*, aplikasi permainan yang memiliki tema permainan, aplikasi permainan yang terdapat bantuan, aplikasi permainan yang terdapat pemilihan mode permainan, aplikasi permainan yang mempunyai peta lokasi, aplikasi permainan yang memiliki tenggat waktu, aplikasi permainan yang terdapat *tutorial*, aplikasi permainan yang terdapat jalan cerita, aplikasi permainan yang terdapat penghargaan, aplikasi permainan yang memiliki gambar yang baik, dan aplikasi permainan yang dapat digabungkan dengan perangkat lain dapat dilihat pada Tabel III.5.
2. Terdapat empat buah alternatif konsep desain rancangan aplikasi permainan *mobile* untuk menunjang peningkatan kemampuan bersosialisasi remaja. Alternatif desain yang pertama dapat dilihat pada Gambar III.3 sampai dengan Gambar III.13. Alternatif desain yang kedua dapat dilihat pada Gambar III.14 sampai dengan Gambar III.19. Alternatif desain yang ketiga dapat dilihat pada Gambar III.20 sampai dengan Gambar III.34. Alternatif desain keempat dapat dilihat pada Gambar III.35 sampai dengan Gambar III.45. Alternatif desain yang terpilih adalah hasil penggabungan alternatif desain ketiga dengan alternatif keempat

berdasarkan penilaian kualitatif yang dapat dilihat pada Tabel III.6 dan penilaian kuantitatif yang dapat dilihat pada Tabel III.7.

3. Prototipe aplikasi permainan *mobile* yang akan dirancang berdasarkan hasil penggabungan alternatif desain ketiga dan alternatif desain keempat serta berdasarkan kelebihan dan kekurangan alternatif ketiga dan alternatif keempat. Prototipe yang dibuat merupakan *high fidelity prototype* yang dibuat dengan menggunakan *software MockingBot*. Hasil dari prototipe yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar III.46 sampai dengan Gambar III.69.
4. Hasil evaluasi dilakukan dengan melihat reaksi dari responden pada saat memainkan prototipe permainan. Reaksi yang didapat dari hasil evaluasi adalah komunikasi yang terjadi antar responden baik secara verbal maupun *non verbal*. Reaksi non-verbal yang dihasilkan oleh responden adalah diskusi sebesar 23%, bertanya sebesar 20%, tertawa sebesar 18%, melihat layar orang lain sebesar 15%, bercanda sebesar 10%, saling melihat sebesar 8%, dan tersenyum sebesar 6%. Reaksi verbal yang diamati yaitu reaksi berupa percakapan yang berjenis pernyataan, candaan, serta pertanyaan. Evaluasi juga dilakukan dengan menanyakan komentar dan saran dari responden terhadap hasil prototipe secara keseluruhan. Responden menyatakan bahwa prototipe yang dibuat sudah cukup baik serta memiliki gambar yang baik, tetapi terdapat beberapa usulan perbaikan untuk konten, mekanisme, dan tampilan prototipe. Komentar dan saran prototipe untuk konten dan mekanisme dapat dilihat pada Tabel III.10. Perbaikan prototipe untuk konten dan mekanisme tidak dilakukan, yang dilakukan perbaikan adalah tampilan prototipe. Terdapat tiga buah usulan perbaikan untuk tampilan prototipe, usulan pertama adalah mengubah tombol tanda panah lanjut menjadi tombol *next* pada bagian awal permainan. Usulan kedua adalah mengubah warna *background* tombol *start* pada jalan cerita prototipe menjadi warna hijau. Usulan ketiga adalah mengganti simbol *hint* yang terdapat di dalam permainan menjadi gambar lampu.

## V.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang diberikan pada penelitian kali ini. Saran ini diberikan bertujuan agar penelitian selanjutnya lebih baik lagi. Saran-saran yang diberikan sebagai berikut:

1. Perancang yang akan mengikuti *design workshop* benar-benar harus mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan agar hasil rancangan memenuhi semua kebutuhan yang teridentifikasi, sehingga tidak ada desain alternatif yang tidak mengakomodasi semua kebutuhan.
2. Dibuat permainan *mobile* dengan konsep yang berbeda agar semakin banyak permainan *mobile* yang dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi remaja.
3. Penggabungan desain konsep akan lebih baik apabila dinilai kembali oleh responden sehingga dapat ditemukan kembali kekurangan-kekurangan dari alternatif desain hasil penggabungan.
4. Komentar dan saran berkaitan dengan hasil prototipe dapat dipertimbangkan lebih lanjut agar prototipe yang dihasilkan semakin baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Asrori, M. (2012). Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Alvarez, J. (2008). *Serious games. Advergaming, edugaming, training and more.* Diunduh dari [http://ja.games.free.fr/ludoscience/PDF/EtudeIDATE08\\_UK.pdf](http://ja.games.free.fr/ludoscience/PDF/EtudeIDATE08_UK.pdf)
- Azhari, A. (2004). Psikologi Umum dan Perkembangan, Jakarta : PT Mizan Publika.
- Cain, J. & Clare, A. (2016). *Escape Room.* Diunduh dari <http://www.teamworkandteamplay.com/resources/resource-escaperooms.pdf>
- Daria. (2016). *Gaming to Increase Social Skills.* Diunduh dari <http://speech-paths.com/2016/04/gaming-to-increase-social-skills/>
- Dillon, T. (2005) : *Adventure Games for Learning and Storytelling.* Diunduh dari <https://pdfs.semanticscholar.org/db66/0e9aad0bc1aee6f8685f99a62c53c1124f42.pdf>
- Gapsiso, N.D., & Wilson, J. (2015). *The Impact of the Internet on Teenagers' Face-to-Face Communication. E-journal of Studies in Social Sciences.* Diunduh dari <http://infinitypress.info/index.php/jsss/article/viewFile/1212/561>
- Hapsari, Y. P. K (2014). Peningkatan Kemampuan Interaksi Sosial Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Pada Siswa Kelas VIIC di SMP Negeri 4 Temanggung. Salatiga, Indonesia: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan- Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hardjana, A.M. (2003). Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersolan, Yogyakarta: Kanisius.
- Hatch, K. E. (2011). *Determining the Effects of Technology on Children.* Diunduh dari <http://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1212&context=srhonorsprog>

- Hurlock. (2003). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Jeong, E. U., & Kim, D. J. (2009) *Definitions, Key Characteristics, and Generations of Mobile Games*. Diunduh dari <http://www.irma-international.org/viewtitle/26508/>
- Kissoergis, P. (2015). *Smartphone Ownership, Usage and Penetration By Country*. Diunduh dari <http://thehub.smsglobal.com/smartphone-ownership-usage-and-penetration>
- Oxland, K. (2004). *Gameplay and Design*. London, Addison Wesley.
- Preece, J., Sharp, H., & Roger, Y . (2002). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. 1<sup>st</sup> Edition. New York: John Wiley&Sons.
- Santrock, J.W. (2007). Remaja. Jakarta : Erlangga
- Soekanto, S. (2005). Sosiologi: Suatu Pengantar. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.