

BAB V. KESIMPULAN

1. Untuk merancang metode game penambah wawasan bahaya merokok sebagai alat edukasi, penulis melakukan wawancara dengan dokter dan narasumber. Dari hasil wawancara, game Protect Us Immunity dibuat dengan informasi faktual sehingga pemain dapat berpikir kritis terhadap perilaku merokok. Terutama pada anak dalam masa perkembangan terutama anak jenjang Sekolah Menengah Pertama
2. Dari hasil wawancara dan pengamatan, hasilnya media sangat mempengaruhi persepsi merokok di kalangan anak SMP. Perkembangan media informasi juga semakin pesat sehingga mudah mendapatkan informasi tanpa filter. Hal ini ditambah iklan-iklan rokok yang memberikan impresi pada anak hal yang lumrah. Untuk itulah Game Protect Us Immunity dirancang dalam 2 fase. Fase kuis untuk mengetes dan memberikan informasi baru tentang merokok dan Fase kinetik dimana hasil dari kuis dipakai sebagai nyawa dalam permainan imunitas mengalahkan asap rokok pada bagian tubuh manusia dengan selingan informasi yang informatif
3. Hasil game Protect Us Immunity ini, menunjukkan bahwa anak SMP yang memainkannya akan mendapatkan banyak informasi baru yang belum mereka ketahui. Dari hasil pengamatan saat uji coba game ke remaja dan anak-anak menunjukkan bahwa mereka memiliki rasa ingin tahu yang banyak pada saat bermain game. Sedangkan dari hasil pengujian dengan kuesioner yang dibagikan, menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja yang memainkan game Protect Us Immunity sangat setuju bahwa game tersebut berguna bagi mereka dan mudah dimainkan. Mereka setuju bahwa game yang mereka mainkan memiliki tampilan yang menarik. Hasil terakhir, untuk intensi memainkan game lagi ke depannya mereka memilih menjawab netral dalam arti mereka bisa memutuskan antara ya dan tidak untuk terus memainkan game Protect Us Immunity ini.