

Bab V

Kesimpulan

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian game “Nyampah!” adalah :

1. Game “Nyampah!” dirancang menggunakan sistem leveling. Sistem Leveling ini digunakan untuk membedakan mode permainan yang ada di dalam game ini. Dengan adanya sistem leveling ini maka pemain dapat memilih mode permainan yang ada. Salah satu Mode di dalam game ini dibuat menjadi game kuis. Dalam mode ini pemain akan memilih jika sampah yang di perlihatkan sama dengan tempat sampah yang ada. Pemain akan membedakan 5 sampah yang berbeda dan menempatkan tempat sampah yang seharusnya. Mode ini juga menggunakan skor untuk membantu pemain menunjukkan jawaban benar atau salah.
2. Integrasi permainan dengan sensor suara dirancang menyala secara otomatis selama permainan berlangsung sehingga pemain akan dapat langsung mengeluarkan suara untuk mengaktifkan sensor suara tanpa harus menekan tombol tertentu. Pada stage ke-1 pemain akan bertemu dengan anak yang membuang sampah dan akan berteriak agar anak tidak jadi membuang sampah. Pada stage ke-2 pemain akan menentukan jika sampah dan tempat sampah berbeda dengan mengeluarkan suara. Fitur ini berjalan dengan menggunakan kode yang ada di dalam game tersebut. Kode ini berguna untuk mengambil suara dan menghitung keras suara dalam bentuk angka.

3. Pengaruh dari game “Nyampah” dapat dilihat dari hasil kuesioner yang menunjukkan korelasi yang signifikan dari hasil EE (Effort Expectancy), PE(Performance Expectancy) dan HM (Hedonic Motivation) terhadap BI (Behavioral Intent). Dari hasil tersebut dapat dilihat jika game “nyampah” memiliki pengaruh terhadap kesadaran membuang sampah sembarangan

5.2 Saran

Saran yang diberikan untuk game “Nyampah” untuk lanjutnya adalah:

1. Membuat pengaturan input suara (dapat mengatur kencang atau kecilnya suara) agar lebih efektif dalam bermain di lingkungan berbeda baik lingkungan yang hening atau lingkungan yang tidak hening.
2. Studi lebih lanjut apakah mengingatkan dengan berteriak dan tidak berteriak mempunyai pengaruh yang kuat dalam meningkatkan kesadaran dalam membuang sampah sembarangan
3. Studi lebih lanjut apakah bermain dengan berteriak akan lebih efektif daripada bermain dengan biasa (input tombol saja tanpa menggunakan input suara)