

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Nilai edukasi bencana alam yang disampaikan pada *game* “Don’t Panic” berhasil membantu para anak-anak yang tidak mengetahui prosedur penanggulangan dan penyelamatan saat terjadi bencana alam untuk memahami prosedur penanggulangan dan penyelamatan. Hal ini dapat diketahui dari hasil pengujian faktor tujuan yang dilakukan menggunakan kuisisioner yang diisi oleh responden.
2. Berdasarkan pengujian blackbox yang dilakukan menunjukkan bahwa *game* edukasi “Don’t Panic” dapat berfungsi dengan baik tanpa adanya kendala yang tidak diinginkan. Serta uji faktor tahapan permainan melalui kuisisioner menunjukkan hasil yang memuaskan.
3. Berdasarkan uji faktor kesesuaian prosedur penanggulangan bencana alam yang dilakukan menggunakan kuisisioner menunjukkan bahwa *game* edukasi “Don’t Panic” memberikan prosedur penanggulangan dan penyelamatan yang sesuai dengan kehidupan. Hal ini dapat dikonfirmasi dengan persetujuan dari Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) kota Surabaya.

5.2 Saran

Adapun saran untuk penelitian ini kedepannya adalah sebagai berikut :

1. Diperlukan penyesuaian terhadap kontrol dari kamera yang mengikuti karakter agar dapat digerakan oleh pengguna sehingga menjadi lebih dinamis untuk menambah faktor kesenangan bermain *game* edukasi.

2. Perlu menambahkan tampilan *guide* di dalam menu awal agar para pengguna tidak kebingungan saat memainkan *game* edukasi “Don’t Panic”.
3. Diperlukan tambahan animasi atau *cutscene* agar dapat lebih menggambarkan kejadian bencana alam yang sedang terjadi.