

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengumpulan dan pengolahan data didapatkan masih banyaknya masyarakat yang tidak menggunakan energi listrik secara hemat, terutama pada kalangan remaja. Dengan melakukan penghematan listrik seorang individu dapat membantu mengurangi dampak pemanasan global. Selain mengurangi dampak pemanasan global, dapat juga berguna bagi pemerintah Indonesia dalam masalah subsidi energi listrik. Dengan perancangan sebuah *game* digital, informasi mengenai hemat energi listrik dapat tersampaikan dan diterapkan secara langsung oleh remaja, mengingat kegiatan bermain *game* sedang berkembang pesat. Selain itu remaja yang berjam-jam memainkan *game* termasuk pada kategori yang tidak melakukan kegiatan menghemat energi listrik.

Rancangan *game* Electrifix ini menunjukkan kegiatan-kegiatan apa saja yang dapat dilakukan masyarakat pada sektor rumah tangga untuk menghemat penggunaan energi listrik. Kegiatan menghemat listrik tersebut dibagi menjadi 5 tingkatan sehingga masyarakat lebih jelas mengerti kategori hemat listrik apa saja yang mampu dilakukan pada kehidupan sehari-harinya.

5.2 Saran

Saran penulis bagi para desainer yang berencana untuk melakukan proses perancangan *game* sendiri adalah menentukan perencanaan yang matang pada *game*. Dimulai dari perencanaan mengenai media sampai pada rancangan grafisnya. Selain itu, diperhitungkan juga penerapannya pada media digital. Aspek-aspek di luar desain grafis setidaknya dipahami seperti permasalahan *script* dan juga bagaimana membangun UX yang baik.