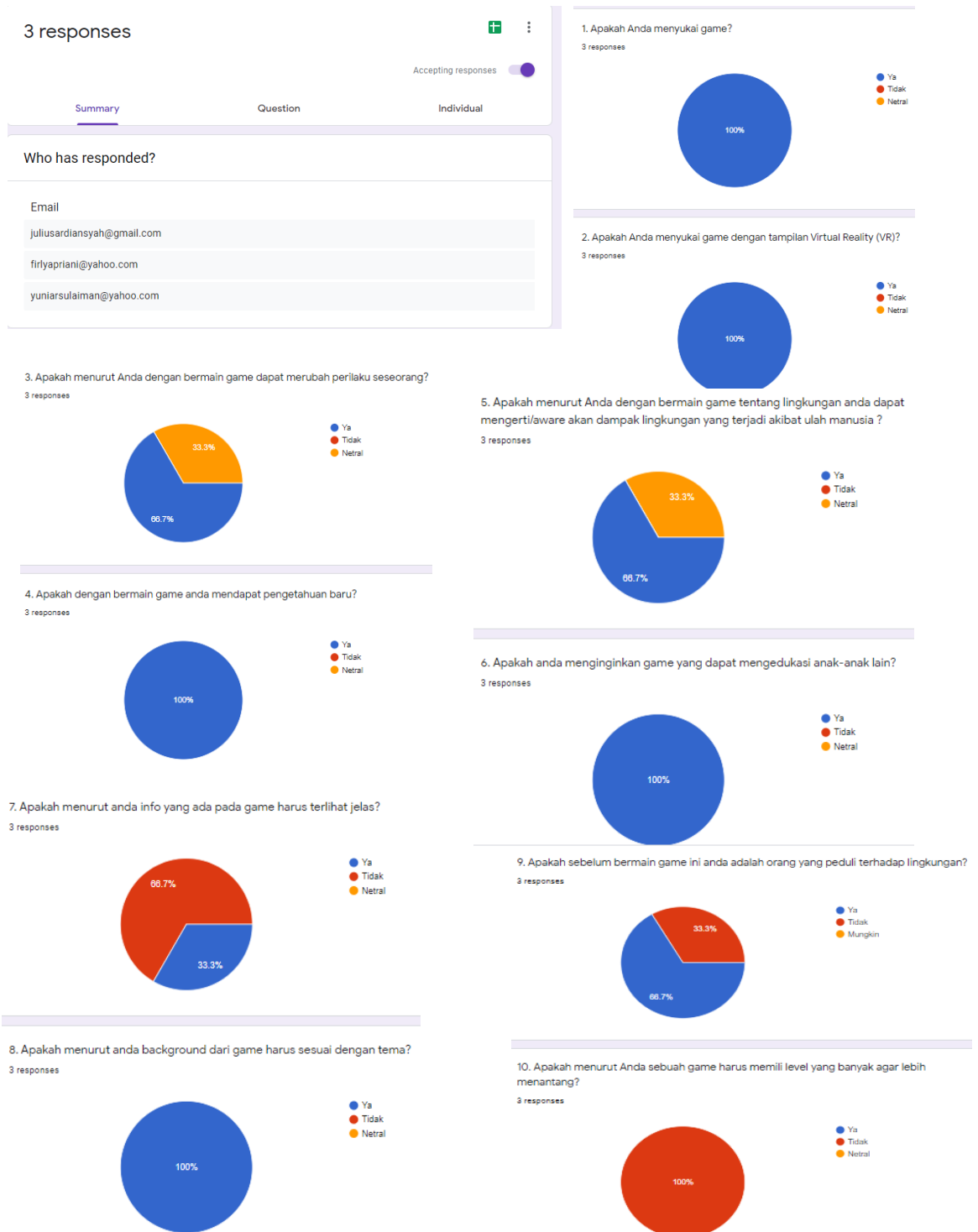


LAMPIRAN
KUESIONER PERANCANGAN GAME

Respon	Singkatan	Skor
Tidak	T	1
Netral	N	2
Iya	Y	3

No.	Pertanyaan	Ya	Netral	Tidak
1.	Apakah Anda menyukai <i>game</i> ?			
2.	Apakah Anda menyukai <i>game</i> dengan tampilan Virtual Reality (VR)?			
3.	Apakah menurut Anda dengan bermain <i>game</i> dapat merubah perilaku seseorang?			
4.	Apakah dengan bermain <i>game</i> anda mendapat pengetahuan baru?			
5.	Apakah menurut Anda dengan bermain <i>game</i> tentang lingkungan anda dapat mengerti/ <i>aware</i> akan dampak lingkungan yang terjadi akibat ulah manusia ?			
6.	Apakah anda menginginkan <i>game</i> yang dapat mengedukasi anak-anak lain?			
7.	Apakah menurut anda info yang ada pada <i>game</i> harus terlihat jelas?			
8.	Apakah menurut anda <i>background</i> dari <i>game</i> harus sesuai dengan tema?			
9.	Apakah sebelum bermain <i>game</i> ini anda adalah orang yang peduli terhadap lingkungan?			
10.	Apakah menurut Anda sebuah <i>game</i> harus memiliki level yang banyak agar lebih menantang?			

LAMPIRAN HASIL RESPONDER DARI KUESIONER ONLINE



LAMPIRAN KUESIONER USABILITY GAME

Nilai	Kuesioner	Keterangan
1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	RG	Ragu-ragu
4	S	Setuju
5	SS	Sangat Setuju

No.	Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya menyukai <i>game</i> ini, saya akan lebih sering memainkan <i>game</i> ini.					
2.	Menurut saya <i>game</i> ini terlalu rumit untuk dimainkan.					
3.	Menurut saya <i>game</i> ini mudah digunakan.					
4.	Saya butuh orang lain untuk membantu memainkan <i>game</i> ini.					
5.	Saya menganggap pilihan menu yang saya pilih dapat digunakan dengan baik.					
6.	Saya pikir <i>game</i> ini membingungkan.					
7.	Menurut saya orang lain akan sangat cepat memainkan <i>game</i> ini.					
8.	Menurut saya <i>game</i> ini sangat sulit.					
9.	Saya sangat bisa memainkan <i>game</i> ini.					
10.	Saya perlu banyak belajar untuk main <i>game</i> ini.					

COVER GAME AYO PEDULI LINGKUNGAN

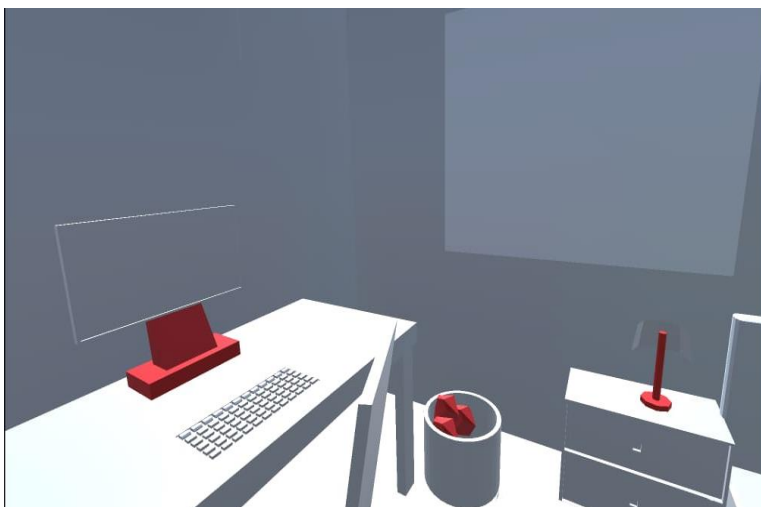


Tampilan Awal *Game* Ayo Peduli Lingkungan

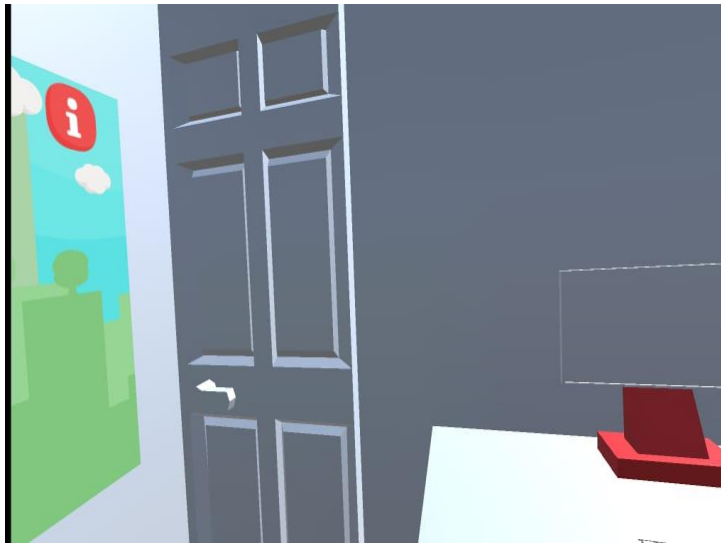
Berikut adalah tampilan awal dari *game* Ayo Peduli Lingkungan dimana pada awal bisa diputar ke kanan maupun kiri karena *game* ini adalah *game Virtual Reality* dimana pemain saat bermain seperti berada pada suatu tempat. Ini adalah gambar depan pada tampilan pilihan menu.



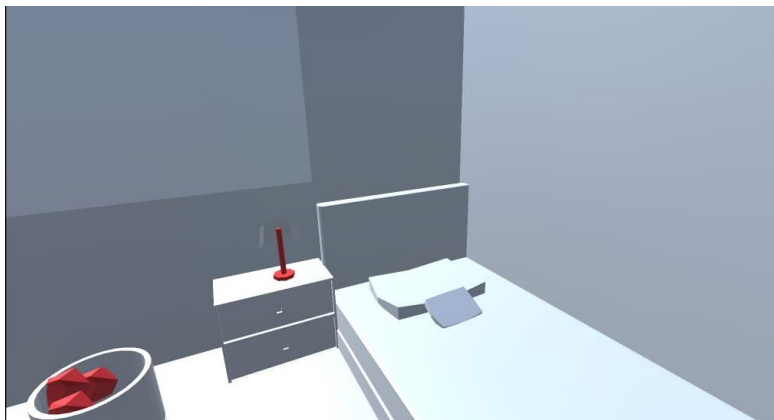
Ini adalah gambar bila diputar ke kiri pada tampilan pilihan menu.



Ini adalah gambar bila diputar ke kanan pada tampilan pilihan menu.



Ini adalah gambar bila diputar ke belakang pada tampilan pilihan menu



Manual Penggunaan *Game* “Ayo Peduli Lingkungan”

Pada pilihan menu terdapat 5 pilihan yaitu Belajar, Bermain, Skor, Info, Keluar. Menu Belajar tersebut berisi tentang jenis-jenis sampah, kerusakan yang diakibatkan oleh manusia dan tips menjaga lingkungan. Berikut adalah tampilan dari menu belajar lalu memilih jenis sampah.



Berikut adalah tampilan dari jenis sampah apabila pemain memilih jenis sampah berbahaya. Disana akan tampil contoh-contoh sampah berbahaya seperti baterai, bola lampu dan suntik.



Berikut adalah tampilan dari jenis sampah apabila pemain memilih jenis sampah anorganik. Disana akan tampil contoh-contoh sampah anorganik seperti piring pecah, pecahan kaca dan botol minum.



Berikut adalah tampilan dari jenis sampah apabila pemain memilih jenis sampah organik. Disana akan tampil contoh-contoh sampah organik seperti sisa makan ikan, kulit telur dan sayur.



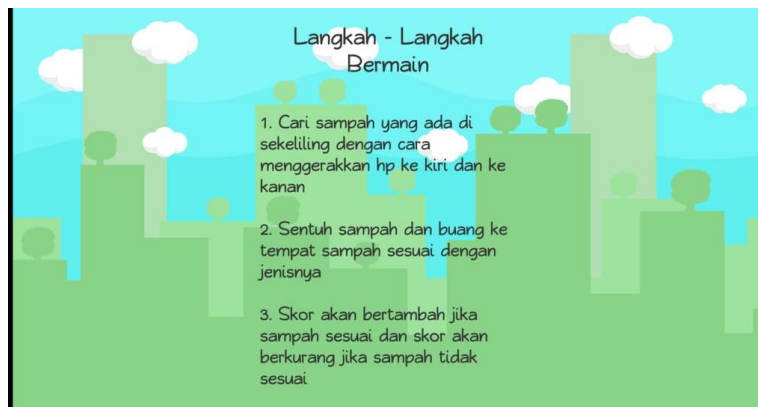
Gambar dibawah ini adalah tampilan dari menu belajar bila pengguna memilih kerusakan lingkungan akan muncul tampilan dimana contoh-contoh kerusakan lingkungan yang terjadi karena ulah manusia.



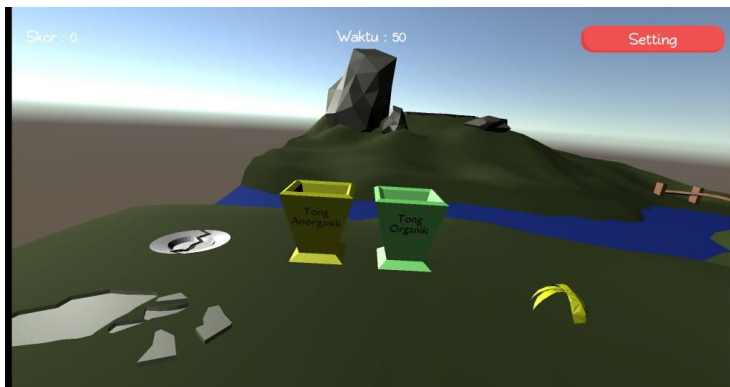
Gambar dibawah ini adalah tampilan dari menu belajar bila pengguna memilih tips menjaga lingkungan akan muncul tampilan dimana cara-cara menjaga lingkungan.



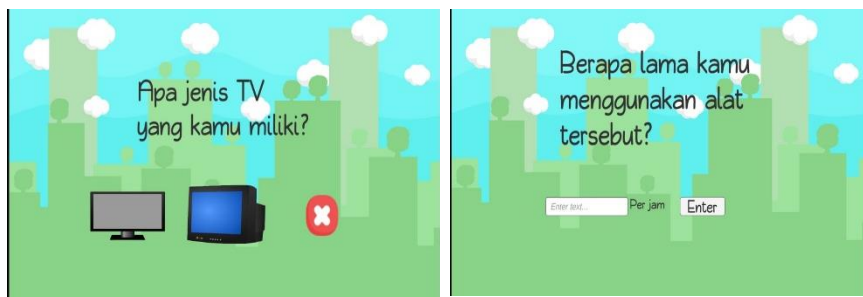
Menu Bermain ada 2 permainan yaitu Membuang Sampah dan Hemat Energi. Untuk bermain membuang sampah cukup menyentuh jenis sampah dan dimasukkan ke tempat sampah sesuai dengan jenisnya. Bila permainan Hemat Energi *user* hanya memilih alat elektronik yang biasa digunakan di rumah dan memasukkan jumlah waktu yang digunakan pada alat-alat tersebut. *User* bisa dikatakan sebagai pahlawan lingkungan bila nilai yang diperoleh harus diantara 0-20. Berikut adalah tampilan dari game membuang sampah mulai dari langkah-langkah:



Gambar dibawah ini adalah tampilan dari game membuang sampah, pemain diharapkan memilih sampah dan dimasukkan ke tempat sampah sesuai dengan jenisnya.



Dibawah ini adalah tampilan dari game Hemat Energi, pada game tersebut pengguna memilih alat2 elektronik yang biasa digunakan sehari-hari lalu memasukkan angka yang biasa digunakan sehari-hari. Pada akhirnya pemain akan mengetahui hasil dari LCA yang biasa dia gunakan apakah memiliki dampak yang besar atau kecil. Scene pertama pemain memilih jenis TV yang biasa digunakan apakah TV tabung atau TV LED seperti gambar berikut:



Scene kedua pemain memilih lampu yang digunakan sehari-hari menggunakan lampu neon atau lampu LED



Scene ketiga pemain memilih blender yang digunakan sehari-hari menggunakan Blender 600ml atau 1 liter



Scene keempat pemain memilih playstation yang digunakan sehari-hari menggunakan PS 1,2 atau 3



Scene kelima pemain memilih Setrika apakah mereka mempunyai atau tidak



Scene keenam pemain memilih PC atau laptop yang digunakan sehari-hari



Scene ketujuh pemain memilih AC atau Kipas Angin yang digunakan sehari-hari



Scene kedelapan pemain memilih Dispenser Galon Atas atau Dispenser Galon Bawah yang digunakan sehari-hari



Scene kesembilan pemain memilih Kulkas 1 pintu atau Kulkas 2 Pintu yang digunakan sehari-hari



Contoh Nilai yang diperoleh setelah bermain Hemat Energi



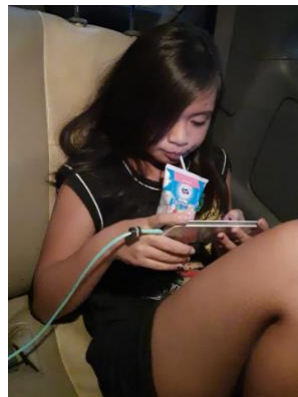
Menu Info pada game tersebut menampilkan tentang data peneliti dari nama, nomor induk mahasiswa, dan logo universitas.



Pada menu skor akan muncul hasil dari permainan yang dimainkan, Seperti contoh dibawah ini:



**LAMPIRAN GAMBAR ANAK YANG BERMAIN GAME AYO
PEDULI LINGKUNGAN**



BIOGRAFI



KRISTIAN PRASETYO,

Dilahirkan di Surabaya, 07 Juli 1994. Anak kedua dari dua bersaudara pasangan dari Gunawan Prasetyo dan Ewik Herawati. Peneliti menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar di Dapena Surabaya pada tahun 2006. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan Pendidikan di SMP Dapena 1 Surabaya dan tamat pada tahun 2009 kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK St. Louis Surabaya dan selesai pada tahun 2012. Pada tahun 2016 peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Fakultas Teknik pada Program Studi Teknik Industri.