



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

*Sound* – terutama BGM – merupakan sebuah aspek yang sangat penting dalam *game*. BGM sangat mempengaruhi emosi pemain dan juga imersi yang dirasakan pemain. Maka itu dalam perancangan BGM, banyak hal yang perlu diperhatikan. Pemilihan nada dasar, penggunaan nada-nada, dan instrumentasi yang tepat sangat berpengaruh pada efek yang akan diberikan BGM. Penggunaan tempo dan dinamika yang tepat juga sangat penting dalam perancangan BGM. Dalam menentukan elemen-elemen tersebut, penulis menghadapi banyak tantangan.

Dalam merancang BGM untuk *game* “Dekapan”, penulis berusaha untuk membangun suasana seram dalam *game*, sekaligus menggambarkan setting dari *game* yang berlokasi di Jawa. Penulis juga berusaha untuk menggambarkan sosok Wewe Gombel, yang merupakan salah satu tokoh dalam *game* tersebut. Perancangan penulis didasari oleh teori-teori yang penulis dapatkan dan juga referensi dari studi eksisting yang penulis lakukan.

BGM terbukti dapat membangun suasana dan emosi pemain. Hal ini berdasarkan testimoni dari mayoritas *user*, yang mengakui bahwa BGM yang dirancang oleh penulis membuat mereka merasa takut, dan bahkan membuat bulu kuduk mereka berdiri dan merasa seperti ada seseorang didekatnya. Karena itu penulis

menyimpulkan bahwa BGM yang dirancang dengan baik sangat mempengaruhi emosi dan imersi dalam *game*.

## 5.2. Saran

Dalam membuat BGM untuk *game*, sangat penting untuk mendengarkan referensi yang sudah ada. Kemudian buat sebuah konsep yang didasari dari referensi tersebut dan teori yang sudah ada. Namun sebelum itu, pastikan konsep yang akan dibuat sesuai dengan tema dan konsep visual yang telah dibuat oleh perancang visual dalam *game* tersebut. Selain itu, pastikan untuk memperdengarkan hasil rancangan dengan tim dan juga calon *user* untuk menguji apakah rancangan telah cocok.

Komunikasi antar tim juga sangat penting dalam perancangan *game*. Berdasarkan pengalaman penulis, salah satu alasan tidak menyatunya BGM dengan visual adalah karena miskomunikasi antara perancang visual dengan *sound designer*. Pastikan bahwa antara anggota tim sudah memiliki paham yang sama mengenai konsep *game* yang dikerjakan.

