

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Pada proses perancangan *game* mengenai *burnout*, dimulai dengan mengumpulkan data yang diperlukan melalui wawancara dan kuesioner. Wawancara ditujukan untuk memperoleh gambaran mengenai keadaan *burnout* di Indonesia, seberapa penting isu *burnout* diangkat, dan mempertegas masalah utama yang diangkat yaitu pengenalan gejala *burnout*. Kemudian, kuesioner ditujukan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman dewasa awal mengenai gejala *burnout*.

Penulis menggunakan metode *Digital Game Based Learning – Instructional Design* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, quality assurance, implementation* dan *evaluation*. Tahapan *analysis* dilakukan untuk menentukan tujuan utama, ide dan fitur permainan. Sedangkan, tahapan *design* diawali dengan penentuan ide dan konsep melalui proses *mind mapping*, penentuan *keyword* dan *big idea*. hingga diperoleh konsep interaksi yaitu media informasi yang dapat mensimulasikan keadaan *burnout* dan cara menghadapinya serta konsep visual gaya vektor untuk menunjukkan kesan serius, simple dan *clean*.

Tahapan *design* kemudian dilanjutkan dengan penyelesaian aset permainan yang diperlukan. Proses perancangan aset permainan penulis lakukan dengan menentukan kebutuhan perancangan, mencari referensi, membuat sketsa

dan melakukan proses digitalisasi. Tahap *development* penulis lakukan dengan membuat *prototype* menggunakan Unity. Pada tahap *quality assurance*, *prototype* yang telah dirancang diuji cobakan kepada *user* melalui *alfa test* dan *beta test*. Setelahnya, dilakukan perbaikan dan pengembangan berdasarkan masukan yang diperoleh.

## 5.2. Saran

Berdasarkan proses perancangan tugas akhir yang telah dilakukan, berikut adalah saran yang dapat penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang tertarik untuk membahas lebih lanjut mengenai topik perancangan ataupun pihak-pihak yang ingin merancang media informasi serupa:

1. Penulis diharapkan memiliki pemahaman yang cukup terhadap topik. Mencari narasumber yang tepat dapat membantu penulis dalam penyediaan konten informasi perancangan dan validasi.
2. Penulis dapat mencari referensi permainan yang serupa meliputi gaya visual dan mekanik yang ingin dirancang. Selain itu, peneliti juga dapat mencari referensi permainan yang mengangkat tema *mental health* untuk dipelajari sebagai referensi dalam penyampaian informasi.
3. *Game* dapat menerapkan *highlight* kepada benda-benda yang menjadi *object of interest* agar objek tersebut dapat dibedakan dengan latar belakang.

4. Akan lebih baik jika penulis memiliki pengetahuan mengenai *prototyping software*, serta coding untuk keperluan *prototyping* dilakukan dan diselesaikan oleh profesional.
5. Dalam merancang *game* khususnya *mobile game*, pemilihan gender pada batasan masalah dapat mempertimbangkan target pasar yang akan mengunduh atau memainkan *game*. Sehingga nantinya, hasil karya yang dirancang dapat menyesuaikan dengan karakteristik *game* yang disukai target. *Mobile game* dengan target gender perempuan akan cenderung memiliki *gameplay* yang singkat, genre serta mekanik permainan yang sederhana, dengan visual *game* yang menarik dan menggunakan warna-warna feminim.
6. Perancangan *game* mengenai *burnout* dapat dikembangkan kepada target gender selain perempuan yaitu laki-laki. Pengembangan dilakukan dengan menambahkan halaman *select character* yang memungkinkan pemain memilih karakter yang dimainkan sesuai gender. Selain itu, perancangan juga dapat menyertakan kustomisasi karakter untuk meningkatkan *engagement* dan rasa keterlibatan pemain pada permainan.
7. Unsur *storytelling* seperti konflik pada karakter dapat ditambahkan untuk mendorong *engagement* pemain untuk melanjutkan ke level selanjutnya dan menyelesaikan permainan hingga akhir.
8. Topik *burnout* dapat disampaikan menggunakan media informasi interaktif lain, dan tidak terbatas pada media informasi yang digunakan

penulis. Media interaktif lain yang dapat digunakan sebagai media informasi *burnout* antara lain buku interaktif, aplikasi, *board game*, *card game*, *Virtual Reality* (VR), *Augmented Reality* (AR), dan sebagainya. Sehingga, penting untuk memilih media informasi yang tepat dengan mempertimbangan kebutuhan dari target audiens.