



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Simpulan

Gamelan merupakan salah satu kesenian musik tradisional dari Indonesia. Ada beberapa macam gamelan di Indonesia yang diketahui oleh masyarakat umum, salah satunya yaitu gamelan Sunda. Walaupun dikenal oleh banyak orang, gamelan Sunda masih kurang dikenali oleh generasi muda. Hal ini bisa saja membuat gamelan Sunda menjadi terancam punah di tahun-tahun yang akan mendatang. Masalah ini dapat dibuktikan dengan adanya beberapa alat musik Sunda yang terancam punah seperti Tarawangsa dari Tasikmalaya. Walaupun masih dikenal oleh masyarakat, jika gamelan Sunda dilupakan oleh generasi muda maka tidak ada lagi yang akan mewariskan seni musik ini.

Berdasarkan hasil data penelitian dari kuesioner dan wawancara yang sudah dilakukan, didapatkan bahwa masalah siswa SMP dan SMA kurang kenal terhadap alat musik gamelan Sunda yaitu dikarenakan mereka tidak hafal atau lupa terhadap macam-macam alat musik gamelan Sunda. Mereka masih mengetahui suara dan bentuk dari alat musik gamelan Sunda jika mereka melihatnya secara langsung, sehingga masalah yang mereka hadapi yaitu tidak hafal dengan macam-macam alat musik gamelan tersebut. Selain itu mereka juga sudah diajarkan di sekolah akan tetapi merasa bahwa apa yang diajarkan di sekolah kurang menarik dan gampang dilupakan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru dalam proses pembelajaran yaitu lewat bermain. Dengan belajar lewat bermain, siswa jadi lebih mudah mengingat materi yang diajarkannya karena ada proses berimajinasi dan keterlibatan dengan permainan edukasinya.

Oleh karena, penulis merancang *board game* yang ber-genre quiz atau teka-teki dengan dimainkan hanya memakai kartu. Dalam menentukan konsep permainan, penulis melakukan *mindmapping* dan *brainstorming*. Setelah itu dilanjutkan dengan tiga *keywords* yaitu edukasi, *fun*, dan budaya. Kemudian

ditemukanlah *big idea* yang konsepnya yaitu ‘Belajar budaya dengan ketawa’. Dalam merancang, penulis mengambil banyak referensi dari *board game* yang sudah dimainkan sebagai studi referensi. Penulis merancang desain kartu agar dibuat sederhana tetapi masih menarik untuk dilihat oleh target demografis. *Gameplay* juga dibuat agar tidak kompleks tetapi masih dapat menyampaikan informasi mengenai alat musik gamelan Sunda tanpa mengandalkan unsur suara.

Untuk mengetahui apakah *board game* yang dirancang sudah berjalan dengan baik, penulis melakukan dua kali uji coba permainan yaitu *alpha test* dan *beta test*. Pada *alpha test*, penulis melakukan uji coba di Prototype Day dan setelahnya ke orang-orang yang penulis kenal. Desain yang digunakan pada *alpha test* masih berupa rancangan desain awal untuk uji purwaripa. Setelah melaksanakan *alpha test*, penulis melakukan analisis terhadap *feedback* yang diterimanya. Kemudian penulis memperbaiki desain dan *gameplay* dari hasil *feedback* agar menjadi lebih bagus dan mudah dimainkan ketika melakukan *beta test*. Dalam melakukan *beta test*, penulis mengajak peserta siswa SMA dari Bandung. Selama *beta test*, penulis menggunakan desain final yang sudah dirancang dari hasil *feedback alpha test*. Hasil akhir *beta test* mendapatkan *feedback* yang baik dengan pemain menjadi tertarik terhadap visual kartu dan merasa senang selama bermain.

Dari uji coba permainan yang dilakukan, para pemain berpendapat bahwa mereka menjadi lebih kenal terhadap alat musik gamelan Sunda walaupun tidak memakai media suara. Salah satu pemain berpendapat bahwa walaupun tidak ada suara, informasi masih tersampaikan dengan baik karena mereka masih mengetahui alat musik gamelan Sunda, hanya saja masalah mereka yaitu pembelajaran di sekolah kurang menarik sehingga siswa mudah lupa.

## 5.2 Saran

Selama melakukan proses pembuatan laporan dan karya, banyak hal yang dipelajari oleh penulis. Sebuah karya akan menjadi lebih efektif dan efisien dalam perancangannya jika dilakukan bersama tim yang memiliki kemampuan masing-masing sehingga setiap kekurangan yang dimiliki oleh individual dapat dibantu oleh anggota tim lainnya. Selain itu, penulis juga memahami betapa pentingnya

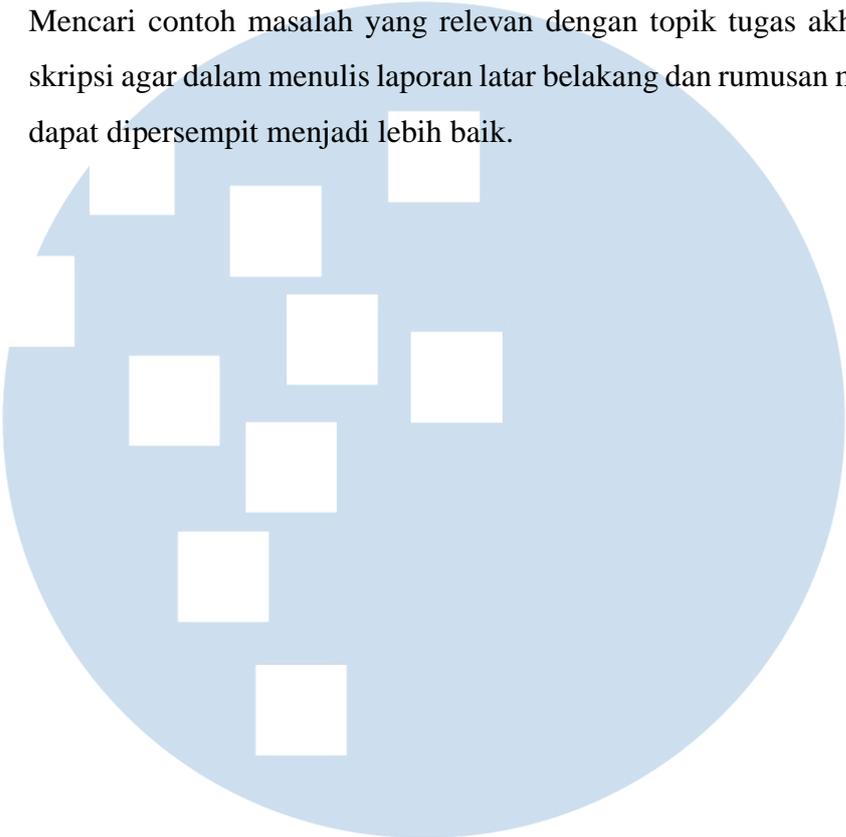
mempunyai hubungan pertemanan dengan orang lain yang dapat membantu dan mendukung pengerjaan laporan dan karya tugas akhir, apalagi dengan waktu yang sangat sedikit dan terbatas.

Saran yang diterima dari ketua sidang dan dosen penguji yaitu seharusnya penulis fokus untuk menambahkan ketertarikan daripada mengenalkan gamelan Sunda kepada target. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil kuesioner, para responden sudah mengetahui dan tertarik terhadap gamelan Sunda, akan tetapi masalah bagi para responden yaitu mereka kurang hafal dengan macam-macam alat musik gamelan Sunda dan menginginkan pengalaman yang lebih imersif agar mereka dapat merasakan alat musik gamelan Sunda tanpa harus melihatnya secara langsung. Selain itu, penulis seharusnya mencari data lebih dalam lagi mengapa permasalahan yang dipilih yaitu gamelan Sunda daripada seni musik yang lain. Ketua sidang juga memberikan masukan untuk membuat *bar code* yang akan membawa pemain ke suatu *platform* agar pemain dapat mendengar dan melihat setiap alat musik yang ada sehingga memberikan suatu simulasi dan pengalaman yang imersif. *Barcode* ini akan dipasang pada setiap kartu gamelan untuk membantu pemain dalam permainan agar lebih mengetahui lagi mengenai berbagai macam alat musik gamelan Sunda.

Berdasarkan hasil penelitian dan tulisan yang penulis lakukan, ada beberapa hal penting yang dapat digunakan oleh pembaca. Saran ini penulis temukan selama melakukan proses perancangan karya dan penulisan laporan yang sebagai berikut:

- 1) Mengatur waktu dengan baik dalam mengerjakan karya dan laporan. Akan lebih baik jika keduanya sudah dikerjakan dari jauh-jauh hari, hal ini dikarenakan ketika merancang bisa saja muncul halangan seperti sakit, sehingga membuat tugas tidak dapat dikerjakan.
- 2) Mencari referensi desain sebanyak mungkin seperti bermain *board game* atau hal lainnya. Hal ini dikarenakan dengan mencari referensi, maka proses desain dapat dilaksanakan dengan lancar.

- 3) Mencari contoh masalah yang relevan dengan topik tugas akhir atau skripsi agar dalam menulis laporan latar belakang dan rumusan masalah dapat dipersempit menjadi lebih baik.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA