

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pendakian gunung merupakan kegiatan rekreasi alam yang digemari oleh kalangan siswa dan mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari keberadaan organisasi Mapala di berbagai kampus. Namun, kegiatan pendakian gunung memiliki resiko yang cukup besar apabila pendaki tidak melakukan persiapan dan riset yang matang.

Walau pendaki pemula sadar akan pentingnya persiapan sebelum pendakian, pendaki kerap merasa kewalahan akan informasi apa saja yang harus dipelajari dikarenakan media informasi yang tersebar. Media informasi yang tersedia juga kerap bersifat searah dan tidak dapat memberikan gambaran yang mendalam terkait kegiatan pendakian dan medan gunung, sehingga informasi tidak tersampaikan secara efektif. Oleh karena itu, penulis merancang suatu media informasi interaktif pendakian dengan menggunakan Gunung Papandayan sebagai studi kasus. Gunung Papandayan digunakan sebagai studi kasus pertama dikarenakan medannya yang cukup landai dan cocok untuk pemula.

Setelah melakukan riset dan wawancara dengan target audiens, penulis menyimpulkan bahwa *game* simulasi 3D dapat memberikan gambaran dan ilmu pendakian yang bersifat praktis secara lebih efektif dibandingkan media informasi yang tersedia saat ini. Setelah menentukan media, penulis mulai merancang ide dan konsep menggunakan teori *human-centered design* dari IDEO. Konsep yang dihasilkan kemudian direalisasikan melalui aset, mekanik, dan UI *game* yang digabungkan menjadi satu *prototype*.

Penulis kemudian melakukan *alpha test* untuk mendapatkan masukan mengenai *game* dalam segi interaktivitas, konsep, dan visual. Masukan tersebut dipilah dan dirangkum, kemudian diimplementasikan dalam tahap perbaikan.

Prototype yang telah diperbaiki kemudian dilalui tahap beta test untuk mengkaji keefektifannya sebagai solusi desain.

Secara keseluruhan, ide solusi yang diciptakan cukup menarik bagi target audiens. Namun, solusi yang dihasilkan masih dapat ditingkatkan lagi dengan penambahan mekanik pembelajaran dan interaksi yang lebih bervariasi dengan lingkungan dan objek.

5.2 Saran

Game simulasi adalah topik yang menarik untuk diulik. Walau saat ini banyak media informasi yang mudah diakses, terkadang media informasi tersebut kurang dapat menyampaikan informasi secara efektif, terutama terkait pengalaman. Suatu *game* simulasi dapat menggambarkan pengalaman dan perasaan menjadi suatu karakter atau peran yang tidak pernah kita alami di dunia nyata secara lebih efektif dibandingkan media informasi pada umumnya.

Dalam merancang suatu *game*, penting untuk menentukan terlebih dahulu mekanik apa saja yang ingin diimplementasikan. Hal ini dikarenakan segala aspek lain dapat disesuaikan dengan mekanik yang telah dirancang. Penting juga untuk tetap realistis dalam merancang mekanik yang ingin diimplementasikan. Tentukan satu atau beberapa mekanik inti yang membentuk identitas *game* yang dirancang, kemudian fokus dalam mengimplementasikan mekanik-mekanik tersebut terlebih dahulu.

Selain dari mekanik, aspek lain yang penting untuk diperhatikan dalam merancang *game* 3D bertema eksplorasi adalah perancangan level/lingkungan. Disarankan untuk melakukan *blocking* terlebih dahulu menggunakan aset *placeholder*, baik itu berupa objek primitif yang tersedia secara langsung dalam Unity (*cube*, *ball*, *capsule*, dll.) atau menggunakan aset yang tersedia secara gratis pada Unity Asset Store. Hal ini dikarenakan desain level cukup mempengaruhi pengalaman pemain, terutama dalam *game* eksplorasi. Maka, desain level harus terus-menerus dimainkan dan diperbaiki guna menciptakan pengalaman yang diinginkan. Apabila aset dirancang terlebih dahulu, maka tidak akan cukup waktu

untuk *playtest* dan iterasi level, terutama apabila aset harus diubah atau diperbaiki mengikuti desain level yang dibuat.

Walau *terrain tool* Unity cukup mudah dan membantu dalam merancang suatu lingkungan, penting untuk diketahui bahwa alat tersebut memiliki limitasi tersendiri. Contohnya, alat tersebut kurang cocok untuk meletakkan aset pada dataran miring. *Terrain tool* juga kurang cocok untuk membentuk suatu lingkungan yang sangat detail, terutama karena alat tersebut tidak memiliki opsi *modifier* seperti pada program Blender. Namun, membuat lingkungan dengan *terrain tool* dapat mempercepat proses perancangan secara signifikan, terutama dalam perancangan suatu level *game* yang harus terus-menerus *diplaytest*.

Setelah sidang, penulis mendapatkan beberapa saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan perancangan ini di kedepannya. Salah satunya adalah penambahan konteks pada objektif bahwa barang yang harus dipersiapkan adalah barang untuk mendaki guna menghindari adanya kesalahpahaman. Selain itu, kondisi *game over* dapat dibuat menjadi lebih informatif dengan memperlihatkan konsekuensi kesalahan secara konkret. *Game* ini juga dapat dikembangkan untuk menjangkau target yang lebih luas dengan penambahan berbagai gunung yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA