

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penulis merancang karya *rhythm game* ini dengan tujuan untuk mematahkan persepsi bahwa musik klasik tidaklah menyenangkan, membosankan dan kaku. Padahal musik klasik memiliki sejumlah hal menyenangkan didalamnya yang jauh dari hal-hal diatas. Sayangnya hal ini dibatasi oleh benteng besar berupa keterbatasan jangkauan dan perbedaan persepsi atas musik klasik di Indonesia. Persepsi mengenai teori musik klasik yang terlalu mengikuti tradisi formalnya juga kurang menarik perhatian masyarakat baik itu muda, tua bahkan seorang musisi itu sendiri, sehingga banyak yang mengabaikan atau menyepelakan fungsi dan pesona asli dari teori musik klasik.

Berdasarkan riset dan urgensi yang telah penulis lakukan, penulis memutuskan untuk merancang *rhythm game mobile* membaca not balok dan istilah musik klasik. Penulis melakukan observasi kepada *behavior* target perancangan dan menyesuaikan hal tersebut dengan melakukan perancangan *menggunakan story telling*, hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu seseorang terhadap sesuatu. Usia target perancangan yang senang dengan tantangan juga penulis aplikasikan kedalam perancangan untuk meningkatkan ketertarikan kepada *challenge* yang sebenarnya adalah poin edukasi belajar musik klasik. Sehingga seseorang tidak akan merasa tertekan untuk masuk kedalam satu keahlian, namun terbuka bagi semua masyarakat yang ingin tahu. Target audiens diharapkan dapat mencapai beberapa tahapan teori musik dasar yang dapat membantu ketika ingin benar-benar masuk ke dalam dunia musik klasik, yaitu istilah musik, simbol *clefs*, membaca *not balok*, dan memahami *scaling major key* dalam *circle of fifth*.

Musik klasik yang formal dan tradisional bukanlah sesuatu yang dapat dirubah, melainkan adalah sebuah pesona tersendiri yang hanya dimiliki oleh

musik klasik. Daya tarik tersebut dapat memberikan inspirasi tersendiri kepada penikmat ataupun kepada dunia kreatif lainnya.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan tugas akhir membuat rhythm game interactive storytelling, penulis dapat memberikan saran bagi para pembaca yang memiliki rencana untuk melanjutkan dan merancang menggunakan solusi media dan topik yang serupa maupun tidak:

1. Pikirkan secara matang topik dan output yang akan digunakan, cari referensi dan sumber informasi yang sesuai. Pahami batasan dan pelajari topik dari berbagai sudut pandang sehingga dapat memberikan implementasi hasil yang maksimal.
2. Pelajari teori sebaik dan sebanyak mungkin, karena teori dapat membantu perancangan untuk berjalan ke arah yang benar.
3. Eksplorasi ide sebanyak mungkin dan jangan takut untuk membuat sesuatu yang baru.
4. Utamakan implementasi berdasarkan data riset dan target audiens, kurangi pendapat dan selera pribadi, karena perancangan karya desain akan kembali lagi kepada target pengguna.
5. Tambahkan tutorial permainan agar pengguna yang belum pernah mempelajari musik sama sekali dapat mempelajari materi dengan lebih baik dan tidak *overwhelming* dengan simbol dan istilah musik.
6. Implementasi teori musik masih terlalu sulit dan desain masih menumpuk, dibutuhkan metode yang lebih sederhana lagi.
7. *Prototype* menggunakan *demo gameplay* kurang bisa memberikan *review* yang maksimal sehingga hambatan teknis perancangan kurang bisa memberikan solusi perancangan yang maksimal.