



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

Games Indonesia mempunyai potensi yang tinggi dalam berkembang apabila pemain dari Indonesia sudah menemukan *games* yang sesuai dengan *genre, gameplay* dan *story* yang diinginkan oleh pemain. Dari *gamers* sudah mempunyai ekonomi yang cukup dalam membeli sebuah *games* Indonesia dan mempunyai spesifikasi *device* yang cukup untuk menjalankan *game* tersebut.

Namun berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada 100 responden *gamers* yang suka bermain *games* mereka 90,9% responden menyatakan harga *game* lokal tidak sesuai dengan *gameplay*, grafik, cerita yang memuat *game* tersebut dan 9,1% responden menyatakan harga *game* lokal sesuai dengan *gameplay*, grafik, cerita yang memuat *game* tersebut. Mereka juga menyatakan memilih *game* asing dibandingkan dengan *game* indonesia karena *gameplay* yang kurang, cerita yang singkat dan membosankan dan grafik yang kurang menarik.

Untuk menjawab permasalahan tersebut penulis merancang sebuah *campaign* yang membuat pemain menyukai dan membeli *game* indonesia. *Campaign* tersebut disertakan interaktivitas dan informasi yang menarik pemain agar bisa membeli *game* yang diinginkan berupa *website* yang berjudul “*Go Games Indonesia*”. *Platform* yang digunakan adalah *website* dikarenakan *gamers* mencari sebuah informasi *game* melalui *website* atau sosial media.

Dalam *website* “*Go Games Indonesia*” pengguna akan mendapatkan informasi dari seluruh dunia *games* Indonesia termasuk *games* yang sering atau disukai pemain asing ataupun lokal, berita mengenai perkembangan dunia *games* Indonesia, dan berkenalan dengan *developer* Indonesia. Di bagian *games* pengguna akan diberikan informasi mengenai *games* yang mereka coba sehingga pemain ingin mencoba *games* tersebut. Di bagian *news* terdapat berita yang menarik pemain

untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan dari dunia *games* dan *developer* Indonesia. Di bagian akhir *developer* terdapat studio yang bisa dilihat oleh pengguna dengan latar belakang dan keunggulan masing - masing yang membuat studio tersebut berkembang dan bersaing dalam bidang *games*

Pada tanggal 23 April 2022 penulis melakukan *alpha test* dari *website* “Go Games Indonesia” dengan menggunakan aplikasi *Discord* dan mendapatkan 15 responden yang memberikan saran dan komentar mereka terhadap *prototype website* “Go Games Indonesia”. Penulis mendapatkan masukan sebagai revisi yang akan dilakukan kepada *websitenya* dan akan melakukan *beta test prototype* kepada pengguna yang sudah ditargetkan penulis dengan hasil melewati tahapan revisi sebelumnya.

Pada tanggal 3 Juni 2022 penulis melakukan *beta test* kepada 5 *gamers* dan menggunakan aplikasi online *Line* dan *Whatsapp*. *Beta test* dilakukan dengan diberikan *prototype* kepada *user test*. Dari hasil *beta test* penulis mendapatkan respon positif dan tanggapan cukup baik dari pengguna

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat penulis sampaikan dalam merancang *interactive campaign* dalam bentuk *website* adalah

1. Melakukan riset dengan masalah yang diangkat dalam perancangan tersebut
2. Melakukan riset kepada *gamers* konten yang diinginkan sehingga target audiens mudah untuk didapatkan
3. Melakukan riset kepada studio *games* sehingga informasi yang didapatkan sehingga pengguna yang membaca bisa mengenal lebih leluasa
4. Menentukan aset, halaman, interaktivitas yang digunakan pada media agar tidak menimbulkan kesulitan dalam menentukan jumlah dan pembuatan aset
5. Melakukan *test* dalam mencari *bug* atau kesalahan transisi agar *website* tidak melakukan kesalahan pada saat pembuatan