

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Semakin berkembangnya era digital berdampak pada kemudahan akses internet begitu juga dengan media sosial. Melalui media sosial, berbagai macam budaya dari luar masuk ke masyarakat Indonesia. Walaupun begitu konten mengenai budaya lokal termasuk *folklore*, masih sangat kurang jika dibandingkan dengan konten budaya luar ada. Dikarenakan hal ini generasi anak muda yaitu gen Z menjadi tidak tahu tentang budaya lokal yang dimiliki dan lebih menyukai budaya luar. *Folklore* sendiri berperan sebagai identitas dan mengajarkan nilai dan norma masyarakat. Dengan dilupakannya *folklore* maka gen Z yang tidak mengetahui identitas mereka menjadi gampang terpengaruh oleh informasi dan budaya luar sehingga menjadi generasi dengan gangguan mental terbanyak di Indonesia.

Berdasarkan penelitian penulis, kelompok usia gen Z yang rentan mengalami gangguan mental merupakan masyarakat berusia 18 -23 tahun dikarenakan umur tersebut merupakan umur-umur dimana anak muda mulai beradaptasi dan memasuki dunia kerja. Berdasarkan kasus yang penulis temukan, terdapat banyak gen Z yang sering membuat komplain dalam segala hal, dan juga tidak tahan banting sehingga sering melakukan resign dalam dunia kerja. Melalui hasil kuisisioner yang sudah disebar oleh penulis, penulis mendapatkan data bahwa *game* merupakan media terbanyak yang paling disukai oleh gen Z sebagai sarana untuk menikmati konten naratif. Oleh karena itu penulis mengajukan perancangan *game* 3d berdasarkan *folklore* Raden Inu Kertapati.

Proses perancangan *game* menggunakan metode *design* dari Tracy Fullerton yaitu *human centered design*. Metode ini dijabarkan menjadi 3 bagian yaitu *conceptualization*, *digital prototyping*, dan *play testing*. Melalui tahapan tersebut penulis membuat perancangan *game* dengan konsep action RPG dimana pemain

akan bermain sebagai raden inu kertapati dalam petualangannya. Dalam permainan tersebut pemain juga akan disuguhkan dengan cerita dari raden inu kertapati melalui pelaksanaan misi dan interaksi dengan NPC. Dengan pembuatan desain karakter yang lebih modern dan kekinian penulis berharap pemain dapat lebih mudah untuk berempati dengan cerita tersebut sehingga pesan yang disampaikan dapat berdampak bagi pemain.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan solusi desain dari masalah yang diangkat penulis melakukan *alpha* dan *beta test*. *Alpha test* dilakukan oleh penulis secara offline pada saat prototype day sedangkan *beta test* dilakukan oleh penulis secara online. Melalui *test* tersebut penulis mendapatkan feedback yang kemudian dijadikan patokan untuk perbaikan dari *game*.

## 5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang didapatkan penulis selama perancangan *game* 3d berdasarkan *folklore* raden inu kertapati.

1. Pada pembuatan konsep proses worldbuilding perlu lebih dikembangkan dan memiliki latar yang jelas
2. Pada dialog *game* disarankan untuk menambah suara dubbing agar menjadi lebih imersif
3. *Interface* seperti healthbar perlu didesain lebih lanjut agar lebih sesuai dengan tema *game*
4. Pengaturan lanjut terhadap lighting dunia *game* agar untuk mendapatkan ambians yang lebih baik.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A