

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Pekerja yang bergerak di bidang kreatif cenderung memiliki fleksibilitas waktu. Namun hal tersebut juga dapat menjadi hal yang buruk apabila pekerja tersebut tidak memiliki manajemen yang baik. Tidak jarang seorang pekerja kreatif dapat mengalami *overwork* dikarenakan akibat dari manajemen yang tidak baik. Hal tersebut dapat menuju kepada sakit penyakit hingga kematian. Maka dari itu, pentingnya kesadaran bagi pekerja kreatif mengenai *work-life balance* yang baik dimulai dari edukasi, dan pemberitahuan informasi mengenai *work-life balance* yang baik itu sendiri. Penulis melakukan segmentasi pada pekerja kreatif meliputi bidang-bidang tertentu seperti pekerjaan di bagian seni, dan desain dengan rentang usia 18-25 tahun yang mana merupakan usia produktif yang seringkali melakukan *overwork*.

Kemudian penulis menggunakan strategi perancangan berdasarkan *Human Centered Design (HCD)* oleh IDEO. Strategi perancangan ini sesuai dengan perancangan yang akan dilakukan oleh penulis karena hal pertama yang harus dilakukan ialah melakukan observasi, dan pendalaman pada empati yang mencoba untuk menghubungkan solusi desain dengan isu masalah sosial yang ada. Setelah itu strategi perancangan *HCD* ini sendiri juga memiliki banyak tahapan yang memerlukan *trial*, dan *error*. Yang mana pada perancangan ini juga diperlukan evaluasi yang berulang, dan mendalam karena pastinya akan ada banyak *bug*, dan penyesuaian yang dilakukan pada *game*. Maka dari itu, penulis melakukan sejumlah test seperti *alpha test*, dan *beta test*.

#### 5.2 Saran

Penulis mendapatkan beberapa hal-hal yang dapat menjadi pembelajaran penulis dalam tahapan proses perancangan yang dilakukan. Penulis belajar walaupun sebagai perancang yang mengangkat isu sosial *overwork*, dan *work-life*

*balance*, tidak luput juga dari manajemen waktu, dan penyesuaian *game* yang menumpuk. Penulis juga memperoleh *hard skill* seperti *C# Scripting*, animasi, dan gaya visual yang baru. Perancangan yang penulis rancang tentu tidak luput dari kekurangan, beberapa saran, dan masukan yang penulis peroleh dari proses perancangan ini meliputi:

Menambahkan beberapa pertanyaan informasi, dan menetapkan batasan pada kuesioner sehingga data yang diperoleh bisa tersegmentasi lagi, dan memisahkan secara eksplisit batasan antara golongan umur, ataupun golongan pekerjaan seperti mahasiswa, dan pekerja lepas.

Menambahkan media yang lain agar perancangan dapat lebih efektif, karena tidak semua pekerja yang *overwork* membutuhkan *game* karena sifatnya yang kreatif. Penyampaian konten-konten dapat didukung dengan media-media lain seperti *website*, *mobile apps*, buku, dan sebagainya.

Menggunakan penerapan teori yang lebih spesifik dengan menyesuaikan kebutuhan. Beberapa visualisasi hanya menggunakan *single-collumn grid*, yang mana seharusnya ada beberapa bagian yang menggunakan *modular grid* terutama pada bagian *Upgradable*, *Visual Cue*, dan *Paused* dikarenakan konten visual yang terbilang cukup banyak.

Mencari data-data yang lebih detail lagi mengenai alasan penggunaan dari visual yang ditampilkan dari *game*. Mengerti lebih lagi mengenai keinginan target secara visual apa yang ingin dicapai, dan perasaan apa yang ingin didapatkan oleh target.

Memperhatikan lebih lagi pada konten yang akan dibuat. Beberapa konten mungkin harus menjadi pertimbangan. Konten informasi mana saja yang harus disajikan melalui media yang bersangkutan. Karena apabila terlalu banyak informasi yang dimuat namun pesannya tidak sampai kepada target, maka kualitas media yang bagus tidak dapat menutupi kegagalan tersebut.

Memperhatikan manajemen waktu, dan pekerjaan. Tiap aset-aset visual yang ada memerlukan waktu yang banyak. Apalagi jika aset-aset tersebut

memiliki kuantitas yang banyak. Perancang harus bisa untuk menyeimbangkan hal-hal tersebut sehingga perancang memiliki waktu dalam mengerjakan, dan memproduksi hal lainnya seperti laporan, *design document*, aset *advertisement*, dan aset *merchandise* lainnya.

Mengambil topik yang diinginkan. Perancang harus bisa merasakan empati terhadap topik yang diambil agar pesan yang disampaikan melalui perancangan dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens. Selain itu ketika kita memiliki ketertarikan terhadap topik tersebut, pastinya kita akan melakukan investasi, atau *effort* yang lebih terhadap topik tersebut.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' inside a circle, with 'N' and 'N' below it.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA