

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perubahan iklim menjadi isu lingkungan yang dikhawatirkan oleh generasi muda saat ini karena telah berdampak pada kehidupan sehari-hari, termasuk pada pangan. Namun, banyak remaja di Indonesia tidak mengetahui bahwa sistem pangan saat ini juga berdampak pada krisis iklim karena memerlukan sumber daya yang besar dan menghasilkan gas rumah kaca dalam jumlah besar. Maka itu, diperlukan pengenalan *urban farming* sebagai upaya produksi pangan yang ramah lingkungan. Berdasarkan riset dan wawancara, *microgreens* memiliki banyak manfaat dan tidak memerlukan banyak lahan, alat, bahan, dan waktu sehingga dapat menjadi pengenalan *urban farming* yang cocok untuk pemula.

Namun, *microgreens* belum banyak dikenal di Indonesia. Hal tersebut didukung oleh hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden tidak mengetahui *microgreens* dan jarang menemukan media yang membahasnya. Berdasarkan observasi dan wawancara, *microgreens* biasanya dibahas pada media noninteraktif dengan banyak teks yang kurang diminati generasi muda saat ini. Padahal, hasil kuesioner menunjukkan bahwa kurang informasi menjadi alasan utama kurangnya ketertarikan para responden terhadap *microgreens*. Oleh karena itu, penulis merancang media interaktif dalam bentuk gim mengenai *microgreens* untuk remaja perkotaan. Berdasarkan preferensi target audiens pada hasil kuesioner, dipertimbangkan juga pemilihan konten utama mengenai cara menanam dan manfaat *microgreens*, dengan konsep sesuai alasan ketertarikan utama berupa hasil panen yang dapat digunakan sendiri dan penanaman dalam ruangan.

Proses perancangan menggunakan proses desain gim oleh Tracy Fullerton dengan tahapan *Conceptualization* untuk menentukan konsep perancangan, *Prototyping* untuk mengaplikasikan konsep yang ditentukan, serta *Playtesting* untuk menguji dan mengevaluasi *prototype*. Dengan *big idea* “*Harvest Mighty*

Values through Tiny Farming Experience”, penulis merancang gim *mobile casual* bergenre simulasi di mana pemain mengikuti keseharian seorang remaja dalam membantu merawat kebun *microgreens* tantenya, seorang *urban farmer* yang tinggal di sebuah ruko perkotaan padat. Pemain harus menyelesaikan misi dengan melakukan berbagai aktivitas, mulai dari menanam, merawat, memanen, membeli barang, dan lain-lain. Pemain juga dapat mempelajari *microgreens* lebih lanjut dengan fitur Catatan untuk melihat profil koleksi tanaman, cerita yang telah dilalui, dan berbagai panduan seputar *microgreens*.

Hasil *Alpha Test* menunjukkan bahwa visual sudah menarik dan dapat menggambarkan perancangan dengan baik, tetapi masih diperlukan penambahan variasi konten serta perbaikan interaktivitas agar lebih intuitif dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil *Beta Test*, perancangan dapat memberikan pemahaman mengenai *microgreens* sebagai alternatif *urban farming* yang ramah lingkungan bagi remaja perkotaan. Perbaikan interaktivitas dan variasi konten setelah *Alpha Test* dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman dari target audiens. Namun, perancangan masih dapat ditingkatkan dengan penambahan variasi konten dan fitur ke depannya, seperti latar belakang karakter, jenis tanaman, jumlah pemakaian bahan, masalah penanaman, tombol *back* pada cerita, dan sistem poin atau *rewards* yang lebih berpengaruh. Konten dan fitur tersebut belum dapat diaplikasikan karena pertimbangan keterbatasan waktu dan *tool* yang digunakan untuk *prototyping*. Untuk memastikan *prototype* dapat berjalan lancar, penulis memprioritaskan konten dan fitur utama dari gim.

5.2 Saran

Berikut ini merupakan beberapa saran dari penulis bagi pembaca yang berencana untuk menjalankan tugas akhir, terutama dengan topik sejenis, yaitu:

- 1) Melakukan riset mendalam dan memilih topik yang diminati sebelum mengajukan proposal.
- 2) Memastikan topik yang dipilih memiliki target audiens spesifik sehingga perancangan lebih terarah.

- 3) Menentukan *scope* yang realistis dan fokus pada fitur atau konten utama sesuai dengan tujuan perancangan.
- 4) Tidak ragu dalam membuat keputusan terkait topik atau media dan berkonsultasi kepada dosen pembimbing sebelum proses terlalu jauh.
- 5) Tidak menunda pengerjaan ketika merasa *stuck* pada sebuah hal atau terdapat masalah yang tidak terduga dalam perancangan.
- 6) Melakukan dan mencatat hasil observasi saat *user test* untuk melihat masalah yang banyak dihadapi target pengguna di luar *form*.
- 7) Memastikan *asset* memiliki gaya visual dan pemilihan warna yang konsisten, terutama jika menggunakan *tools* yang berbeda-beda.
- 8) Menambahkan fitur *back* untuk cerita interaktif agar pemain dapat melihat kembali bagian yang terlewat jika memungkinkan.
- 9) Memahami keterbatasan *tools* yang digunakan sehingga dapat mempertimbangkan untuk menyederhanakan konten dan fitur atau menggunakan *tools* lain.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA