

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

*Arachnophobia* atau ketakutan berlebih terhadap laba-laba merupakan fobia spesifik dan muncul karena anggapan laba-laba bisa membahayakan bagi individu. Fobia ini muncul akibat rasa traumatis yang pernah dialami oleh individu. Namun, sering kali ketakutan seseorang dijadikan bahan lelucon atau kejahilan terhadap temannya. Hal ini bisa berbahaya karena fobia bisa menimbulkan risiko jika terpicu. Selain itu, kurangnya pemahaman masyarakat terhadap fobia masih terjadi akibat anggapan bahwa fobia hanyalah mitos atau guna-guna.

Berdasarkan observasi terhadap media yang membahas tentang *arachnophobia* menunjukkan bahwa media yang fokus membahas pemahaman dan empati terhadap *arachnophobia* masih sedikit. Didukung dengan hasil kuesioner yang menyatakan tidak pernah melihat media yang fokus membahas tentang *arachnophobia*. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah media informasi interaktif untuk menumbuhkan empati terhadap penderita *arachnophobia*. *Arachnophobia* dipilih sebagai studi kasus dikarenakan sekitar 10% orang memiliki fobia terhadap laba-laba.

Setelah menyebarkan kuesioner kepada target *audience*, penulis dapat menyimpulkan bahwa gim merupakan media yang paling sering digunakan untuk mengisi waktu luang dibandingkan *website* dan aplikasi. Setelah menentukan media, dilakukan perancangan gim dengan menggunakan teori *Game Workshop Design* dari Fullerton. Konsep yang dirancang kemudian diwujudkan ke dalam aset, mekanik, dan UI gim yang disatukan ke dalam *prototype*.

Untuk menguji coba gim, penulis melakukan *alpha tes* untuk mendapatkan masukan dalam hal visual, *user experience*, dan konsep dalam gim. Beberapa masukan yang diberikan dipilih, kemudian diimplementasikan dalam tahap

perbaikan. Setelah tahap perbaikan, penulis melakukan *beta tes* untuk menguji keefektifan gim kepada target *audience*.

Konsep yang diterapkan ke dalam gim, secara keseluruhan sudah cukup menarik bagi target *audience*. Namun, solusi yang diberikan masih bisa dikembangkan dalam hal mekanik dan alur cerita agar bisa membuat pemain lebih terhubung dengan karakter.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan gim untuk menumbuhkan empati terhadap penderita *arachnophobia*, penulis ingin memberikan saran kepada pembaca yang memiliki keinginan untuk melanjutkan dan merancang menggunakan solusi media atau topik yang sama:

1. Dalam merancang sebuah gim, perlu ditentukan terlebih dahulu mekanik yang akan diimplementasikan ke dalam gim. Pastikan mekanik yang akan dibuat terasa realistis dan memberikan pengalaman bagi pemain. Jelaskan lebih rinci mengenai objek-objek yang bisa diinteraksikan selama gim berlangsung.
2. Pastikan sudah memahami tentang pemrograman dan penggunaan *software* agar tidak memperlambat ketika proses perancangan. Temukan tutorial yang menyertakan penulisan *coding* dengan jelas dan sesuai dengan kebutuhan. Jika memungkinkan, gunakan tutorial dari satu *creator* yang sama agar tidak mengalami kesulitan ketika melakukan *coding*.
3. Buat alur cerita yang jelas dan *donotatif* agar pemain bisa lebih cepat memahami pesan yang disampaikan, apalagi jika topik yang dibahas mengenai empati.
4. Selalu pertimbangkan aset dan konsep apa saja yang akan ditambahkan. Pertimbangkan juga saran dari pihak luar untuk terus mengembangkan dan meningkatkan desain gim.
5. *Ambience* yang ingin dibangun bisa dibuat lebih cerah agar pesan empati yang ingin disampaikan bisa lebih terasa.