

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Stres merupakan salah satu gejala yang sering dialami oleh mahasiswa, khususnya mahasiswa di kota-kota besar seperti di Jabodetabek dan Kota Bandung. Gejala-gejala stres ini memang tidak bisa dihilangkan sepenuhnya, tetapi sama seperti gejala penyakit lainnya, stres dapat diringankan. Ada banyak cara meringankan stres, salah satunya adalah dengan menggunakan musik, dan secara klinis dapat disebut dengan terapi musik. Sayangnya belum banyak mahasiswa di Jabodetabek dan Kota Bandung yang mengetahui soal terapi musik dan penggunaannya dalam penanganan stres. Selain itu mereka juga belum mengetahui bahwa alat musik angklung dapat digunakan sebagai sarana untuk terapi musik.

Berdasarkan masalah tersebut, dapat dilihat bahwa mahasiswa memang belum mengetahui cara meringankan stres mereka melalui musik angklung. Jika mahasiswa tidak dapat meringankan stres mereka, maka dapat menyebabkan berbagai gangguan lain dimulai dari gangguan fisik, motorik, hingga psikis dan akhirnya memengaruhi performa mereka dalam bidang akademik. Maka dari itu, penulis merasa bahwa topik ini penting untuk diangkat dan dijadikan sebuah perancangan untuk memecahkan masalah tersebut.

Untuk meringankan tingkat stres mahasiswa melalui terapi musik angklung, penulis memutuskan untuk membuat perancangan berupa *2D Game* untuk platform *mobile* yang bertujuan untuk menjadi media terapi musik untuk mahasiswa. Media *2D Game* untuk platform *mobile* dipilih karena menurut riset yang telah dilakukan, media *mobile* merupakan media yang sering digunakan oleh mahasiswa. Selain itu, *2D Game* dapat merepresentasikan visual dan audio secara bersamaan dan juga mempertahankan esensi angklung dan musik terapi lewat interaktivitas yang disediakan.

Sebelum memulai perancangan, penulis melakukan riset untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam perancangan ini. Dalam

perancangan ini, penulis melakukan riset kepada mahasiswa di kota besar seperti Jabodetabek dan Kota Bandung untuk mengetahui tingkat stres mereka dan *behaviour* mereka dalam menangani stres. Selain itu, penulis juga melakukan riset mengenai *game design* untuk mengetahui teknis-teknis pembuatan *game* dari awal hingga akhir. Penulis juga melakukan riset mengenai musik angklung dan terapi musik yang mencakup pada penggunaannya, jenis musik yang digunakan, hingga pembuatannya.

Selanjutnya, dalam proses perancangan, penulis menggunakan metode yang ada dalam buku tulisan Tracy Fullerton (2018), "*Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fourth Edition*". Tahap pertama adalah melakukan pengumpulan data, pembentukan konsep, dan brainstorming lewat fase *Conceptualization*. Dalam fase ini, dibentuk sebuah *big idea* yang didapatkan dari *mindmap*. *Big idea* yang didapatkan adalah "*Relaxing rhythm to heal up your hit point and restore your energy*". Dalam perancangan ini, penulis akan menggunakan musik angklung sebagai media terapi musik yang dapat membuat rileks dan memberi efek terapi untuk mengembalikan energi positif.

Berdasarkan *big idea* yang sudah didapatkan, penulis selanjutnya membuat *moodboard* sebagai panduan untuk perancangan visual dari perancangan ini. Penulis juga mulai merancang aset-aset visual yang dibutuhkan dalam perancangan *game* ini, mulai dari *user interface*, karakter, *environment*, hingga level. Setiap elemen dirancang agar sesuai dengan *big idea*, *moodboard*, dan esensi terapi musik. Kemudian semuanya digabungkan hingga menjadi sebuah kesatuan prototype *game* yang siap untuk dilakukan *playtest*.

Berdasarkan hasil *playtest* yang sudah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa perancangan *game* ini sudah cukup baik dan mendapatkan reaksi yang positif dari target audiens. Walaupun begitu, *game* ini secara keseluruhan masih memiliki beberapa hal yang harus diperbaiki dan disempurnakan. Masukan-masukan yang didapatkan dari *playtest* sangat membantu untuk menyempurnakan *game* ini hingga mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Game Vivid Soundings sebagai media untuk terapi musik mahasiswa diterima dengan baik oleh target audiens. Mereka menganggap bahwa perancangan ini menarik, berpotensi, dan akan bagus jika dikembangkan lebih lanjut. Maka dari itu penulis menyiapkan juga sebuah *Game Design Document* sebagai panduan untuk mengembangkan *game* ini secara lebih lanjut di kemudian hari apabila ada kesempatan.

5.2 Saran

Berikut adalah saran-saran yang didapatkan penulis setelah merancang 2D *Game* untuk terapi stres melalui alat musik angklung.

- 1) Dalam pengumpulan data, akan lebih baik jika melakukan riset langsung kepada target audiens dan juga ahli-ahli di bidangnya. Selain itu, dalam pengumpulan data sebaiknya dilakukan dengan sedetail dan serinci mungkin.
- 2) Dalam perancangan visual, sebaiknya banyak melakukan observasi dan memperbanyak referensi mengenai *game* yang serupa.
- 3) Dalam mencari referensi yang digunakan dalam perancangan ini sebaiknya tidak terpaku pada perancangan lain yang benar-benar serupa, karena nyatanya setiap hal tidak harus selalu serupa untuk dijadikan referensi.
- 4) Dalam melakukan wawancara, sebaiknya pertanyaan sudah disiapkan dengan rinci dan mendalam agar data yang didapatkan bisa lebih detail dan proses pengumpulan data dapat lebih efisien.
- 5) Jangan terlalu banyak memikirkan kemungkinan yang belum terjadi. Jika terlalu memikirkan hal-hal yang belum tentu terjadi maka akan memperlambat proses perancangan.
- 6) Dalam perancangan GUI, sebaiknya banyak melakukan tes dalam perangkat yang sebenarnya sehingga tidak terjadi kesalahan dalam pengukuran resolusi.

Selain saran yang didapatkan untuk perancangan ini, penulis juga memiliki saran apabila pembaca ingin melakukan perancangan dengan topik serupa. Berikut adalah saran yang diberikan oleh penulis.

- 1) Pemilihan topik perancangan harus didasarkan dengan keyakinan dan ketertarikan yang kuat, sehingga proses perancangan tidak setengah-setengah dan bisa mendapatkan hasil yang maksimal.
- 2) Dalam melakukan riset, lakukan dengan serius untuk mendapatkan data-data yang nantinya akan berguna juga dalam perancangan.
- 3) Ketika di hari *prototype day*, jangan takut untuk menarik audiens ke booth. Pada dasarnya, perancangan *game* akan banyak menarik audiens, maka dari itu siapkan prototype yang terbaik untuk hari ini.
- 4) Dalam menentukan konsep untuk desain dan visual, pertimbangkan kemampuan dan kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi ketika melakukan perancangan visual.
- 5) Selalu melakukan *back up* pada data-data yang penting, dan maksimalisasi penggunaan *cloud saving*. Mengingat perancangan *game* sangatlah rawan jika data-datanya hilang.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA