

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Game Eyes of Reflection merupakan media yang dipilih untuk memberikan informasi mengenai *Emotional Sponge*. Hal ini dikarenakan, masih terdapat beberapa kesalahan informasi yang tersebar pada internet dan sosial media, salah satunya adalah *Emotional Sponge* bisa terjadi hanya karena memiliki empati yang tinggi saja. Selain itu, informasi mengenai *Emotional Sponge* lebih banyak terdapat pada portal berita dan unggahan di media sosial yang bersifat statis. Hal ini membuka peluang untuk mencoba memberikan sekaligus membenarkan kesalahan informasi dengan menggunakan media yang bersifat lebih interaktif.

Dalam perancangan, penulis menggunakan *big idea* Sang Cermin Emosi, dengan makna *Emotional Sponge* yang kerap kali menjadi cermin bagi perasaan orang lain, sehingga emosi orang lain akan memantul kepada dirinya. Emosi yang dimaksud tidak hanya negatif, namun juga dapat berupa emosi yang positif. Dari *big idea* tersebut, tercipta konsep dari visualisasi gaya desain, warna, *tone of voice*, *typeface*, dan *key visual*. Dalam perancangan, akan banyak sekali menggunakan pendekatan puitis, karena pembahasan akan berhubungan erat dengan emosi.

Media utama yang dibuat adalah *game*. Secara garis besar, *game* yang dibuat memiliki kekuatan utama dalam bidang cerita, sehingga terdapat banyak sekali dialog untuk menyampaikan alur cerita. *Game* dapat dimainkan di PC/Laptop. Selain dialog, mekanik dalam *game* juga akan menggunakan *platformer*, *puzzle*, dan sedikit simulasi. *Game* akan memiliki tiga cabang *ending*, yaitu *Good*, *Regret*, dan *Bad Ending*. Pemilihan *ending* akan berdasarkan jawaban pemain ketika menghadapi percabangan dialog.

Untuk mendukung media utama, terdapat media sekunder yang bisa didapatkan pemain ketika membeli paket *bundling game*. Media tersebut adalah *journaling book*, poster, dan *merchandise*. *Journaling book* digunakan sebagai

bentuk lanjutan dari tujuan media utama. Tujuan penggunaan *game* untuk memberikan informasi mengenai *Emotional Sponge*, maka *journaling book* merupakan media untuk membantu menghadapi *Emotional Sponge*, yaitu sebagai bentuk terapi mengeluarkan emosi yang dipendam dengan cara menulis. Untuk *merchandise*, sifatnya hanya sebagai *personal collection* saja, sedangkan poster sebagai *merchandise* dan promosi.

5.2 Saran

Penulis sadar bahwa perancangan ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, bagi pihak lain yang ingin mengembangkan topik mengenai perilaku alam bawah sadar yang menyebabkan masalah mental, dapat menggali lebih dalam mengenai topik yang diambil. Selain itu, bila ada pihak lain yang ingin membuat *game* sebagai media informasi mengenai suatu topik dan dibalut dengan cerita yang kuat, diharapkan dapat benar-benar memahami topik dan mengubahnya menjadi cerita yang mengalir. Hal ini dilakukan, agar tidak terkesan seperti menempelkan informasi ke dalam cerita. Selain itu, bagi pihak lain yang ingin membuat *game* sebagai media perancangan, harap dapat mengatur waktu sebaik mungkin, karena benar-benar menguras waktu dan tenaga.

Mengenai *game* yang telah dibuat, terdapat beberapa kritik dan saran yang dapat diterapkan untuk pengembangan selanjutnya dari dewan sidang. Pertama, fokuskan konten *game* dengan tujuan utama dari perancangan, karena jika konten yang diangkat terlalu luas, maka dapat beresiko mengalami ketidaktepatan informasi. Kedua, ketika memilih jawaban yang salah pada mekanik dialog bercabang, membuat pemain tidak mendapatkan informasi secara utuh. Oleh karena itu, akan lebih baik bila semua pilihan tetap diarahkan dalam mendapatkan informasi yang utuh. Ketiga, kurangnya pendalaman mengenai *Emotional Sponge*, sehingga terdapat beberapa bagian *game* yang mengalami ketidaktepatan informasi.

Keempat, terdapat ketidakjelasan perintah pada mekanik *game*, maka perlu ditinjau kembali dari segi penggunaan bahasa serta pemberian petunjuk. Kelima, mekanik *game* yang digunakan terlalu bertele-tele, sehingga akan lebih baik jika langsung berhubungan dengan topik dan tujuan yang hendak diangkat

dalam *game*. Keenam, ilustrasi yang digunakan dalam *game* masih belum terlalu menggambarkan suasana yang berbeda antara emosi positif dan negatif. Ketujuh, pemilihan kosakata terlalu puitis dan asing. Kedelapan, yaitu dikarenakan topik *Emotional Sponge* masih jarang terdengar, akan lebih baik bila membuat media sekunder yang berhubungan dengan promosi untuk memasarkan *game* tersebut.

Selain dari dewan sidang, penulis juga ingin memberikan saran kepada pihak yang selanjutnya akan meneliti mengenai topik atau media serupa dan juga universitas. Berikut merupakan saran yang penulis berikan.

1. Dosen/ Peneliti

Dari topik *Emotional Sponge*, sebenarnya banyak membuka peluang untuk meneliti topik lainnya yang berhubungan, seperti masalah trauma dan alam bawah sadar manusia. Dengan begitu, diharapkan di masa depan akan terdapat penelitian mengenai topik-topik tersebut beserta dengan perancangan media yang sesuai dengan topik.

2. Universitas

Diharapkan universitas dapat mempertimbangkan untuk memperpanjang waktu pengerjaan karya tugas akhir. Hal ini dikarenakan, membuat media dengan topik yang lengkap, jelas, dan visualisasi karya yang memukau, membutuhkan banyak waktu. Sementara itu, mahasiswa hanya diberikan waktu pengerjaan karya kurang lebih sekitar 2 bulan. Dengan waktu yang sangat sebentar tersebut, sangat sulit untuk menghasilkan media yang selesai dengan kualitas baik.