

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kampung Bekelir sebagai salah satu destinasi wisata kreatif yang berlokasi di Kota Tangerang, dikenal akan kampungnya yang warna-warni dan penuh mural. Namun dari hasil observasi diketahui semakin kurang terawat dikarenakan pemeliharaan pada kampung tersebut yang masih kurang dapat dilakukan. Masalah utama dari pemeliharaan yang masih kurang dapat dilakukan disebabkan oleh kurangnya dana yang cukup untuk melakukan pemeliharaan secara berkelanjutan. Dari hasil riset yang dilakukan, diketahui bahwa media *game* dapat menjadi sarana alternatif yang menarik dan berpotensi untuk mengumpulkan penggalangan dana yang efektif untuk Kampung Bekelir. Oleh permasalahan tersebut, penulis merancang *game* sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pemeliharaan Kampung Bekelir melalui mekanisme pendanaan dalam *game*.

Perancangan dilakukan dengan mengacu pada metode perancangan *game* karya Fullerton dalam bukunya yang berjudul *Game Design Workshop* yang terdiri atas beberapa tahapan yaitu *Inspiration*, *Conceptualization*, *Prototyping*, *Playtesting*, dan *Iteration*. Dalam pencarian data, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data seperti observasi kepada Kampung Bekelir, wawancara dengan pengelola Kampung Bekelir dan beberapa pemain *game*, kuesioner kepada 104 responden, dan wawancara kolektif kepada pemain *game*. Penulis juga melakukan studi referensi dan studi eksisting terhadap beberapa *game*. *Mind map* dan *brainstorm* juga dilakukan sehingga penulis mendapatkan *Big Idea Level Up The Wonderland* dari kata kunci *Identity*, *Hope*, dan *Wonderland* dengan *Tone of Voice* berupa *Friendly*, *Lively*, dan *Hopeful*.

Dalam *game* yang berjudul *Wonderhue*, pemain dapat menyelesaikan tantangan dan ikut berperan dalam cerita *game*, sekaligus berkontribusi untuk

berdonasi melalui pembelian *item* dalam *game* ataupun berdonasi secara langsung di halaman *charity* dalam *game*. *Alpha test* dan *Beta test* dari *prototype game* menunjukkan hasil bahwa perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan merupakan solusi yang efektif dan menarik untuk mengumpulkan pendanaan dan membantu pemeliharaan Kampung Bekelir secara berkelanjutan. Selain itu, pemain juga menjadi lebih mengetahui tentang adanya Kampung Bekelir yang membutuhkan bantuan melalui *game*. Dengan demikian, perancangan *game* Kampung Bekelir dapat menjadi media dan solusi yang efektif untuk menyelesaikan permasalahan kurangnya pemeliharaan yang dilakukan pada Kampung Bekelir yang disebabkan oleh kurangnya pendanaan.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran dari penulis setelah melakukan perancangan *game* Kampung Bekelir sebagai mekanisme pendanaan untuk pemeliharaan kepada Dosen, Peneliti, dan Universitas untuk mendukung penelitian dan perancangan serupa:

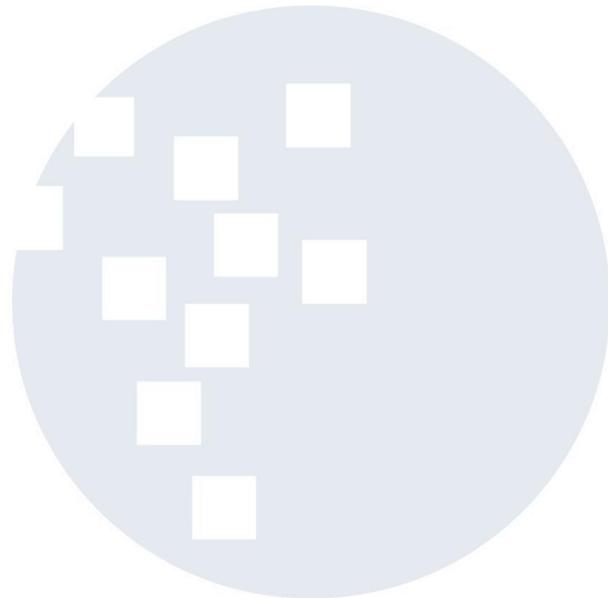
1. Teoritis

- a. Bagi Dosen atau Peneliti untuk memperluas mekanisme pendanaan dalam *game*, menambahkan fitur dan *gameplay* yang lebih menarik minat target, memperluas referensi, dan metode perancangan agar lebih efektif untuk mengumpulkan pendanaan dan mencapai tujuan perancangan. Berdasarkan perancangan, dapat menambahkan variasi dari segi pewarnaan agar visual tidak terbatas pada warna yang sudah ditentukan dan meningkatkan desain karakter agar lebih sesuai dengan sifatnya.
- b. Bagi Universitas untuk menggunakan perancangan sebagai referensi untuk mendukung penelitian mahasiswa/i lainnya.

2. Praktis

Bagi pembaca untuk mengembangkan *game* dengan menggunakan bahasa pemrograman agar *game* dapat mendukung interaksi yang lebih kompleks dan menarik. Sehingga interaksi dalam *game* tidak terbatas pada

simulasi *prototype* di Figma dan dapat diwujudkan dalam bentuk aplikasi yang interaktif dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan perancangan.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA