

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Orkestra Gambang Kromong merupakan salah satu bentuk kesenian musik yang berasal dari Betawi. Walaupun namanya Gambang Kromong, alat musik yang digunakan untuk penampilan tidak hanya alat musik Gambang dan Kromong saja, terdapat alat musik lain seperti sukong, tehyan, kongahyan, suling, ningnong, kecrek, kempul, gendang, dan gong. Proses perancangan gim “The Lost Percussion” menggunakan metode perancangan berupa *Playercentric Design Process*. Dirancangnya gim tersebut bertujuan untuk memperkenalkan sekaligus memberikan informasi terkait orkestra Gambang Kromong kepada audiens. Seperti pada tahapan awal dari metode perancangan yaitu *player experience goals*, perlu untuk menentukan terlebih dahulu pengalaman yang ingin diberikan kepada pemain dengan menggali lebih dalam apa yang diinginkan target audiens. Setelah mendapatkan data yang cukup, dilanjutkanlah proses perancangan berdasarkan *big idea* yang telah dipilih sebelumnya.

Proses perancangan terus berlanjut hingga masuk ke tahapan *beta test*, dimana karya perancangan akan dicoba oleh target sasaran desain yang telah ditentukan sebelumnya. Dari hasil *beta test* tersebut, didapatkan cukup banyak respon positif, namun juga ada yang memberi respon negatif berupa kritik dan masukan. Dari *beta test* tersebut, didapatkan masih terdapat *bug* seperti terkadang *view* kamera yang tak terkendali, dan terkadang karakter *stuck* dengan objek tertentu. Namun di balik kekurangan tersebut, terdapat kelebihan pada perancangan gim, dimana berdasarkan hasil FGD yang telah dilakukan, peserta sangat suka pada penggunaan gaya visual pada keseluruhan aset, baik itu pada desain karakter, ataupun *environment* pada gim. Tak hanya itu, menurut beberapa peserta, pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik karena penggunaan bahasa yang mudah untuk diikuti, dan mekanik pada gim seperti *merge item* dan juga *play*

*music* merupakan mekanik yang unik, sehingga pengalaman dari bermain gim tersebut menjadi lebih menarik.

## 5.2 Saran

Pelaksanaan perancangan gim bertujuan untuk membantu target audiens untuk memberikan informasi terkait Gambang Kromong, sehingga cara penyampaian informasi juga perlu diperhatikan. Tentunya, dari proses perancangan ini, banyak sekali hal yang dipelajari. Dari pengalaman penulis selama mengerjakan perancangan, berikut saran yang dapat penulis berikan

### 1. Dosen/ Peneliti

Teruntuk Dosen ataupun peneliti yang tertarik untuk mengambil tema yang sama dengan saat ini, sangat disarankan untuk eksplorasi terkait *coding* pada perancangan gim, sehingga pemain dapat merasakan pengalaman bermain yang sangat baik, terutama apabila gim tersebut merupakan gim musik.

### 2. Universitas

Universitas diharapkan dapat menambahkan mata kuliah atau materi perkuliahan yang membahas mengenai cara penggunaan *C# script*, terutama dalam perancangan gim, sehingga untuk yang nanti akan mengambil media perancangan berupa gim tidak terlalu kebingungan.

Setelah melakukan proses sidang akhir yang dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2025, diberikan juga saran terkait perancangan pada karya oleh ketua sidang, dosen penguji, dan juga dosen pembimbing. Berikut adalah daftar saran yang telah diberikan.

1. *Mindmap* pada proses perancangan dapat lebih dilakukan eksplorasi lagi, karena *mindmap* yang telah dirancang saat ini masih dapat terbilang *basic*. Sehingga dengan diperluas lagi *mindmap* tersebut, dapat membantu mendapatkan *keyword* yang lebih variatif.
2. Untuk penentuan target sasaran desain, dapat diperdalam lagi, menyesuaikan dengan *style* dan juga konten pada perancangan, karena *style*

bisa masuk pada target audiens yang lebih muda dan juga konten akan lebih mudah dipelajari karena waktu yang dimiliki target audiens di bawah pendidikan kuliah masih teratur, sehingga dapat dengan mudah menentukan waktu kapan ingin memainkan gim tersebut untuk mempelajari Gambang Kromong.

3. Laporan tidak menjelaskan terkait proses perancangan *button* pada gim, seharusnya perancangan *button* juga dijelaskan proses perancangan karena pada karya dan juga *design document*, aset-aset *button* telah dimasukkan namun tidak ada penjelasan bagaimana proses perancangan tersebut, sehingga proses perancangan karya kurang lengkap dan tidak maksimal.
4. Pada karya, *item-item* ataupun alur perjalanan yang ada pada gim lebih baik diberikan *item* yang masih berhubungan atau kontekstual dengan topik pada gim. Seperti contohnya tokoh utama mencari dan mengumpulkan kayu, untuk akhirnya kayu tersebut dapat dijadikan alat musik Gambang. Hal tersebut bertujuan agar pemain dapat lebih *immersive* pada saat memainkan gim.

