

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan gim dilakukan menggunakan metode *human-centered design* dengan alur pekerjaan yang disesuaikan dengan proses pengembangan gim sesuai hasil wawancara dengan pengembang gim. Tujuan utama dari karya ini adalah untuk menginformasikan tata cara evakuasi kebakaran di gedung tinggi untuk mahasiswa di Jabodetabek. Awal mula perancangan dimulai dengan riset yang dilakukan untuk mengetahui konten yang harus dimuat, preferensi audiens, dan alur kerja pengembangan gim.

Dalam fase ideation hasil riset dituangkan menjadi konsep untuk diolah menjadi gim yang dapat dimainkan. Didapatkan *big idea* yakni *fire breakout! A compact survival guide*. Secara mekanik, ditentukan gim akan bergenre aksi dengan sudut pandang *first person*. Pengembangan teknis gim dilakukan dengan dua kali feedback, yakni *alpha test* serta *beta test*. *Alpha test* dilakukan setelah prototipe dasar selesai dibuat. Masukan yang didapat kemudian digunakan untuk mengembangkan gim lebih lanjut pada fase implementation.

Setelah struktur gim sudah lebih lengkap, *beta test* dilakukan. Tidak seperti pada *alpha test*, peserta *beta test* diambil dari sampel target audiens yang lebih tepat. Hasil dari beta test adalah gim berhasil membuat media informasi yang lebih menarik dibandingkan program edukasi evakuasi kebakaran di kampus mereka. namun gim yang dibuat memiliki UX yang lemah dan perlu revisi lebih lanjut agar bisa lebih efektif dalam mengantarkan informasi.

Secara keseluruhan, media gim dapat menjadi salah satu pilihan media edukasi prosedur evakuasi kebakaran yang lebih menarik dibanding media konvensional lainnya. Namun, menurut hasil alpha test, ditemukan pula bahwa untuk media ini dapat memberikan informasi secara efektif, diperlukan kemampuan dasar untuk menavigasikan gim. Kemampuan ini dapat menjadi penghalang media gim untuk bisa diterima secara lebih luas.

5.2 Saran

Dalam proses perancangan, terdapat banyak pelajaran yang diperoleh. Apabila terdapat peneliti lain yang ingin mengambil topik serupa, berikut adalah saran yang dapat diaplikasikan untuk mempermudah proses perancangan. Saran ini terbagi menjadi dua jenis yakni teoretis dan praktis.

Saran teoretis dapat digunakan untuk pengembangan sisi penelitian perancangan, berikut adalah saran-saran teoritis tersebut:

1. Persempit penelitian ke subjek yang lebih spesifik. Ini dilakukan agar potensi solusi yang didapat lebih tepat sasaran terhadap target audiens. Penelitian yang terlalu luas akan meninggalkan banyak area yang ambigu. Pada perancangan ini, tidak diwawancara atau ditanyakan pihak k3 kampus yang umumnya menyediakan edukasi evakuasi kebakaran di lingkup kampus
2. Dalam meneliti audiens, gali informasi se spesifik mungkin sesuai keperluan. Sama seperti saran sebelumnya, penting untuk memfokuskan penelitian ke hal yang diperlukan saja. Maka dari itu, peneliti harus tahu apa yang ia butuhkan.
3. Meneliti secara efektif dengan tujuan jelas. Cari tahu data apa saja yang perlu diteliti. Dengan mengetahui ini, banyak waktu yang bisa terhematkan tanpa membuang waktu melakukan riset yang tidak diperlukan.

Saran praktis dibandingkan saran teoretis lebih berfokus pada perancangan media yang akan menjadi solusi, berikut saran-saran praktis apabila ada yang ingin mengambil media serupa:

1. Buatlah timeline detail pengerjaan dan ikuti dengan disiplin. Manajemen waktu adalah keahlian yang sama penting dengan keahlian teknis untuk dimiliki. Manajemen waktu yang baik juga berarti tahu memprioritaskan

fitur apa saja dalam gim. Dalam membuat gim, memangkas fitur karena tenggat waktu adalah hal yang lumrah, biasakan dan kenali batas kerja diri.

2. Riset sama pentingnya dengan proses pengembangan teknis. Dengan riset yang baik, tujuan pengembangan bisa lebih jelas. Kejelasan ini dapat membantu memberikan struktur pada proses pengembangan.
3. Lakukan banyak *alpha testing*. Pembuatan gim adalah hal yang memerlukan tingkat pemolesan UX yang tinggi, UX yang baik dapat dibuat dengan mengerti keinginan dan keperluan audiens. Secara spesifik, dua hal tadi dapat dicari dengan melakukan *alpha test*.

Setelah melewati sidang akhir, didapatkan pula saran lebih lanjut mengenai karya. Berikut rincian saran yang diberikan oleh dosen penguji dan ketua sidang selama proses sidang:

1. Proses distribusi gim sebaiknya dilakukan oleh pihak Damkar bersamaan dengan sosialisasi simulasi kebakaran. Ini dilakukan agar pesan yang didapat audiens lebih akurat sesuai dengan informasi yang ingin diberikan pihak Damkar.
2. Kualitas akun Instagram promosi gim masih bisa ditingkatkan. Bentuk aset yang digunakan terlihat mengambil dari aset gim semata, sedangkan secara *layout*, tata letak elemen pada *post* masih terlihat monoton.
3. *Design document* kurang menjelaskan proses pengerjaan gim secara detail. Proses pengerjaan properti seharusnya dijelaskan lebih detail dari pengambilan referensi, hingga *modelling*. Hal lain yang perlu diperjelas adalah bagaimana sistem interaktifitas setiap properti dibuat, apakah properti ini bersifat pasif saja? Atau interaktif? Bila interaktif, bagaimana ia berinteraksi dengan elemen lain?

4. Dalam karya, perlu adanya adaptasi elemen ketegangan yang normalnya ada pada situasi kebakaran yang nyata. Adaptasi ini bisa berbentuk beberapa hal, seperti penambahan musik yang menegangkan, atau waktu yang menipis. Sedangkan, pada gim yang sudah dibuat, musik dan audio tidak ada, sedangkan waktu tidak berkurang melainkan bertambah sebagai motivasi bermain secara kompetitif.
5. *Key art* yang dibuat seharusnya mempromosikan bagian utama gim, untuk kasus ini, level skenario kebakaran gedung. Selain untuk menunjukkan visual gim, *key art* juga digunakan untuk sarana promosi, dan untuk promosi gim,

