

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kanker merupakan penyakit tidak menular yang terus menghantui negara berkembang, tanpa terkecuali Indonesia. Peningkatan kasus kanker serta munculnya fenomena usia pengidap kanker yang semakin muda membuat kasus ini perlu perhatian khusus dalam menjalankan langkah preventif. Timbulnya kanker bisa dari berbagai macam penyebab. Namun, makanan adalah kebutuhan pokok manusia yang dapat menyebabkan kanker jika tidak di monitor jenis dan pola konsumsinya. Dalam hal ini usia dewasa awal memiliki hidup yang tergolong bebas, sehingga pemilihan pola hidup ada di tangan mereka. Kesibukan pekerjaan atau perkuliahan menyebabkan prioritas makanan menjadi menurun. Keberadaan sosial media untuk menyampaikan

Dalam memberikan solusi berupa langkah preventif, dirancang sebuah gim yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai makanan pemicu kanker. Tidak hanya membahas soal jenis, pembahasan mengenai porsi dan cara penyeimbangan juga ada dalam perancangan ini. Proses pembentukan gim melalui tahapan *ideation*, *prototyping*, dan *playtesting* yang membentuk ide dan penyempurnaan gim secara sistematis. Sebelum melakukan perancangan, penulis mendalami topik dengan melakukan wawancara, FGD, dan kuesioner. Seluruh konten pembahasan yang ada pada gim merupakan hasil wawancara dengan seorang dokter penyakit dalam. Setelah melakukan penggalian data, penulis melakukan eksplorasi ide dengan *mindmap* untuk mendapatkan ide dan konsep. Konsep dari gim ini adalah sebuah penyesalan karakter dalam memilih makanan yang dikonsumsi. Karakter tersebut ingin memutar balik waktu untuk memperbaiki kesalahannya. Visual dihadirkan menggunakan tematik City Pop dengan nuansa vibran. Konsep *gameplay* pada gim ini adalah rangkaian *minigame* acak yang dimainkan secara berulang. Dengan konsep tersebut, diharapkan informasi yang disampaikan pada setiap *minigame* dapat melekat pada target

audiens. Dengan dibentuknya gim ini, diharapkan kepada usia dewasa awal lebih memahami apa yang dikonsumsi.

5.2 Saran

Selama berlangsungnya proses perancangan, penulis memiliki beberapa saran untuk dosen atau peneliti yang ingin membahas topik yang sama, serta kepada universitas dalam berlangsungnya perancangan ini.

1. Dosen/ Peneliti

Untuk dosen/peneliti yang tertarik meneliti mengenai bidang kesehatan, dalam kasus laporan ini bidang penyakit kanker dan pemicunya, dapat melakukan pertimbangan segmentasi target sesuai dengan urgensi fenomenanya. Mempertimbangkan eksplorasi ide lebih luas, atau bahkan terinspirasi dari City Pop. Selain itu, melakukan riset *gameplay* yang tepat untuk makna dan tingkat kesulitan yang tepat, serta mengimplementasikan teori *spaced repetition* pada karya. Dalam segi gim, dapat memperbanyak aset visual yang merepresentasikan jenis-jenis makanan pemicu kanker, dan mencantumkan proses perancangan pada *game design document*.

2. Universitas

Untuk universitas dapat memfasilitasi *timeline* proses pengerjaan tugas akhir dengan memberikan ruang antara lini masa yang lebih renggang. Lini masa yang renggang tersebut bertujuan untuk menyesuaikan durasi pengerjaan media perancangan yang beragam.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA