

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tradisi Angpau merupakan tradisi turun-temurun yang penting bagi etnis Tionghoa di Indonesia. Tradisi ini seringkali ditemukan saat adanya perayaan Imlek. Tradisi ini memiliki banyak nilai dan makna yang terkandung di dalamnya. Angpau bisa mengajarkan berbagai pedoman hidup yang baik seperti menjadi simbolisme ucapan terima kasih, berbuat kebaikan, doa serta pengharapan, dan sebagainya. Namun, pada kenyataannya makna ini seringkali tertutup oleh anggapan masyarakat terutama pada kalangan remaja Gen Z berusia 17-25 tahun. Mayoritas menganggap Angpau hanya sebatas kegiatan memberikan dan mendapatkan uang saja, tanpa memahami bahwa adanya pembelajaran yang bisa dipetik dari tradisi ini. Angpau hanya dianggap sebagai cara mendapatkan keuntungan finansial dan jika anggapan ini terus menerus dibiarkan maka akan berdampak pada kemunculan sifat buruk pada kalangan generasi muda seperti perilaku konsumtif hingga tidak bisa mengelola finansial dengan baik.

Penyebab generasi muda kurang mendapatkan informasi edukasi dikarenakan kurangnya media informasi terkait tradisi Angpau yang relevan dengan minat mereka. Kebanyakan media tentang Angpau hanya sebatas literatur atau tulisan saja, membuat efektivitas pembelajarannya menjadi berkurang. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk merancang gim mengenai sejarah dan tradisi Angpau sebagai cara memberikan informasi edukasi kepada remaja Gen Z. Pemilihan media gim menjadi sarana yang efektif untuk remaja karena didukung interaktivitas yang sesuai dengan preferensi mereka.

Untuk mendukung riset data perancangan, penulis melakukan berbagai proses pengumpulan data berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Creswell (2023). Penulis melakukan penyebaran kuesioner untuk mendapatkan *insight* mengenai pengetahuan remaja akan tradisi Angpau. Selain itu, penulis melakukan

wawancara dengan dua narasumber yaitu budayawan Tionghoa dan technical engineer gim.

Masuk ke dalam tahap perancangan gim, penulis menggunakan metode perancangan Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, penulis mengumpulkan data-data terkait perancangan seperti kuesioner, wawancara, studi eksisting, dan studi referensi. Pada tahap *define*, penulis membuat *user persona* dan *user journey* untuk mendapatkan gambaran *user* atau target dari perancangan. Pada tahap *ideate*, *mindmap*, pencarian *keywords*, *big ideas*, pembuatan *moodboard*, *flowchart*, dan *user flow*. Pada tahap *prototype*, penulis memulai sketsa untuk aset dan elemen visual yang dibutuhkan dalam gim seperti karakter, tempat, obyek, *cutscene*, dan sebagainya. Setelah sketsa dilanjutkan dengan tahap membuat *wireframing* dan *layouting* tampilan gim, lalu dilanjutkan dengan membuat tampilan *low fidelity*. Setelah *low fidelity* sudah tersusun, penulis melanjutkan tahap *high fidelity* yaitu membuat bentuk aset dan elemen visual untuk gim digital dan juga media sekunder pendukung. Hasil perancangan gim kemudian diuji coba pada tahap *test* yang terdiri dari *Alpha Test* dan *Beta Test* untuk mendapatkan *feedback* lebih mendalam dari pemain. Selama proses perancangan, penulis mendapatkan banyak wawasan baru terkait perancangan gim digital, terutama yang membahas mengenai budaya dan tradisi. Penulis berharap dengan adanya perancangan gim “Tales of Prosperity” ini bisa menjadi solusi untuk memberikan informasi edukasi mengenai tradisi Angpau.

5.2 Saran

Setelah penulis melakukan proses riset dan perancangan gim, penulis mendapatkan berbagai pemahaman baru mengenai tradisi Angpau dan juga mengenai perancangan gim digital. Selama proses riset dan pengerjaan, penulis mendapatkan berbagai *feedback* yang bersifat teoretis dan praktis. *Feedback* yang didapatkan ini akan dijadikan sebagai saran untuk peneliti lainnya yang akan melakukan penelitian dengan topik atau media serupa. Berikut adalah penjabaran dari *feedback* yang bersifat teoretis:

1. Memperdalam ilmu Desain Komunikasi Visual, khususnya spesialisasi dalam perancangan sebuah gim. Jika ingin mengambil media berupa gim, pentingnya mempelajari dasar-dasar pembuatan gim mulai dari tahap desain, ilmu *coding* dasar seperti skrip C#, hingga familier dengan penggunaan *software programming*.
2. Memperdalam ilmu terkait topik yang ingin dibahas. Dalam hal ini, penulis menyarankan jika ingin mengambil topik terkait budaya dan tradisi, pentingnya untuk memiliki setidaknya pengetahuan dasar mengenai budaya yang dibahas.

Selain *feedback* yang bersifat teoretis, penulis juga memberikan *feedback* yang bersifat praktis. Seluruh saran penulis dapatkan selama melakukan proses dan diberikan oleh dewan sidang melalui pelaksanaan sidang akhir pada tanggal 17 Juni 2025. Berikut adalah penjabaran dari *feedback* yang bersifat praktis:

1. Gim belum mengimplementasikan aspek *cognitive engagement, emotional, and behavioral* dengan baik. Aspek-aspek ini penting karena pemain harus benar-benar memahami konten yang disampaikan di dalam gim dan bukan sekadar bermain saja. Contoh implementasinya bisa melalui mekanisme *problem solving* atau membutuhkan pemain untuk berpikir sebelum bertindak, jika sembarangan memilih maka akan ada konsekuensinya.
2. Gim masih dapat dikembangkan lagi dari segi *in game interaction*. Contohnya, tambahkan *feedback* untuk *visual effect confirmation* pada bagian *minigame* supaya pemain bisa memahami bahwa aksi yang dilakukan sudah berhasil tercatat sebagai skor.
3. *Storytelling* merupakan aspek yang paling penting dalam menyampaikan informasi edukasi. Jangan membuat cerita yang dapat menyinggung beberapa pihak. Cerita yang kurang terstruktur bisa membuat target audiens jadi bingung dan kehilangan arah yang akhirnya berdampak pada misinterpretasi konten.
4. Perkuat konteks visual jika mengangkat topik yang berkaitan dengan budaya dan tradisi. Aktif melakukan observasi terhadap elemen visual

dengan ciri khas budaya. Ilmu ini akan sangat berguna ketika ingin menciptakan suasana atau atmosfer dari karya.

5. Ketika merancang media interaktif, transisi dan animasi juga perlu diperhatikan karena dapat menambah pengalaman bermain yang lebih *engaging*. Pengalaman penulis sebelum menambahkan animasi adalah banyak yang sering terkejut karena kurangnya transisi yang halus ketika pergantian dialog dan *scene*.
6. Pentingnya untuk menjaga keseimbangan antara tantangan dan keahlian (*skill*) yang dimiliki oleh pemain. Sebaiknya, lakukan riset yang lebih mendalam untuk mengenal target audiens yang ditujukan. Gim yang terlalu mudah membuat pemain cepat merasa bosan dan sebaliknya gim yang terlalu sulit juga membuat pemain frustrasi dalam bermain.

