

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan gim digital mengenai musik keroncong sebagai warisan akulturasi budaya berhasil menjawab rumusan masalah melalui proses perancangan menggunakan *Design Thinking Process*. Data lapangan dari kuesioner menunjukkan remaja akhir (17-25 tahun) memiliki pengetahuan rendah terhadap keroncong dan jarang mendengarkannya, meskipun menganggapnya penting untuk dilestarikan dan tertarik mencoba mendengarkan. Wawancara dengan musisi Arthur James Michiels mengkonfirmasi stagnasi peminat menyebabkan pelestarian volunteer dan kesejahteraan musisi rentan, sementara observasi di Kampung Tugu serta studi referensi menggarisbawahi kebutuhan media interaktif relevan bagi Gen Z. Hasil prototype gim dengan narasi historis periode Keroncong Abadi, karakter multikultural, dan elemen role-play sesuai data tersebut, memungkinkan eksplorasi imersif yang mendalami sejarah akulturasi, meningkatkan empati, dan apresiasi untuk mendukung komunitas keroncong.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman yang penulis dapatkan selama perancangan ini, ada beberapa saran yang baik untuk disampaikan.

5.2.1 Teoritis

Khazanah Desain Komunikasi Visual mampu diperkaya lagi dengan mengembangkan media informasi pelestarian budaya lokal seperti keroncong melalui gim digital interaktif.

5.2.2 Praktis

Kedepannya, penulis mengharapkan perancangan ini dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya untuk meminimalisir kekurangan yang terdapat pada perancangan ini.

1. Peneliti

Perancangan gim digital mengenai musik keroncong ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan mekanisme *gameplay* serta penambahan *soundtrack* musik keroncong yang dapat dikolaborasikan dengan komposer dan musisi keroncong.

2. Universitas

Universitas Multimedia Nusantara memiliki potensi untuk memperkenalkan musik keroncong untuk memperkaya wawasan desain nusantara bagi para mahasiswa.

