

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan gim digital mengenai musik kerongcong 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 kerongcong dan jarang mendengarkannya, meskipun menganggapnya penting untuk dilestarikan dan tertarik mencoba mendengarkan. Wawancara dengan musisi Arthur James Michiels mengkonfirmasi stagnasi peminat menyebabkan pelestarian volunter 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 mendalam sejarah akulturasi, meningkatkan empati, dan apresiasi untuk mendukung komunitas kerongcong.

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 kerongcong melalui gim digital interaktif.

5.2.2 Praktis

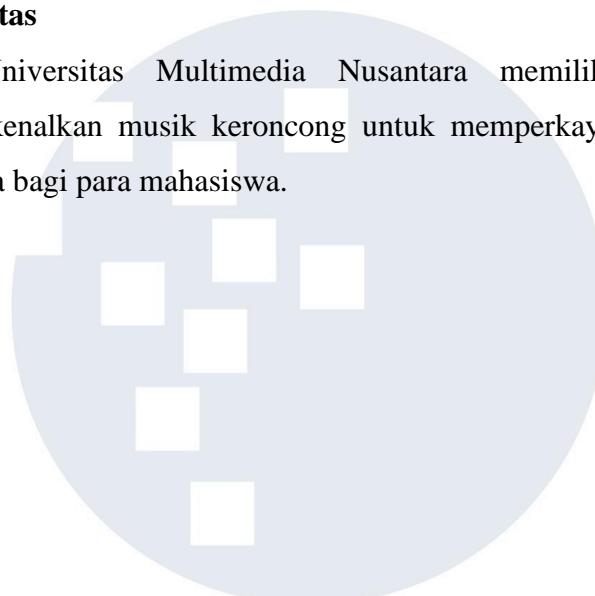
Kedepannya, penulis mengharapkan perancangan ini dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya untuk meminimalisir kekurangan yang terdapat pada perancangan ini.

1. Peneliti

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

2. Universitas

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



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA