

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Konflik horizontal merupakan konflik dengan penyebab atau pemicu yang sangat banyak, salah satunya adalah kesenjangan ekonomi. Kelompok yang sering terlibat dengan konflik horizontal adalah remaja prasejahtera. Kejadian konflik horizontal sering sekali terjadi di Jakarta Timur, yang diakibatkan oleh adanya perbedaan kelas ekonomi yang curam di daerah tersebut. Berdasarkan data wawancara, kelompok prasejahtera cenderung terlibat dalam kekerasan akibat budaya mereka atau terbiasanya mereka dengan kekerasan tersebut. Kelompok prasejahtera juga memiliki masalah dalam edukasi mereka, menyebabkan kelakuan yang kurang rasional atau tidak wajar di muka umum. Namun, kurangnya edukasi bukanlah pilihan mereka, melainkan keterpaksaan akibat kondisi kehidupan mereka, serta lingkungannya. Oleh karena itu, perlu berempati kepada kelompok prasejahtera untuk mengurangi konflik horizontal. Merasakan atau mengamati apa yang mereka lalui, titik kesulitan mereka, serta mengapa mereka melakukan apa yang mereka lakukan di kehidupan sosial umum.

Sehingga penulis melakukan perancangan media interaktif untuk mengangkat topik ini menggunakan metode *Design Thinking* dari *empathize, define, ideate, prototype, hingga test*. Melalui penelitian, penulis menemukan bahwa target audiens adalah umur 18 – 24 tahun, kelas ekonomi SES A – B, dengan tingkat pendidikan SMA – Kuliah. Untuk target audiens tersebut, media interaktif yang dirancang oleh penulis adalah *game*. *Game* bertujuan untuk memberi simulasi kepada pemain tentang kehidupan prasejahtera. Menggunakan mekanisme *survival* atau bertahan hidup, yaitu dengan selalu memperhatikan dan memprioritaskan kebutuhan hidup seperti makan, minum, mandi, moral, dan kesehatan.

Perancangan *game*, menggunakan teori yang dituliskan oleh Jesse Schell pada bukunya *The Art of Game Design*. Memastikan bahwa *game* memiliki aspek-aspek seperti *uncertainty and chance* dan *expected value*. Interaksi dalam *game*

memiliki dasar *chance* atau keberhasilan dan kegagalan secara acak. Jesse Schell juga menyebutkan tentang pencarian ide dan perancangan konsep pembuatan peta *game*, alur, dan mekanisme *game* secara detail yang perlu dipaparkan dalam *Game Document Design*. Ide utama dari *game* yang dirancang adalah *fragility*, *connection*, *growth*, dan *resilience*. Secara garis besar, ide tersebut menyatakan bahwa *game* memiliki rasa kerapuhan, namun tetap berjalan karena ketangguhan; ketangguhan tersebut digunakan untuk berkembang melalui koneksi dengan individu lain. Artinya *game* memiliki aspek kerapuhan yaitu mudahnya *game over*, namun terdapat ketangguhan yaitu *survival*; naratif dan dialog untuk berteman dan bermusuhan dengan karakter lain; serta perkembangan yang dapat mempermudah pemain dalam bertahan hidup.

5.2 Saran

Pemilihan topik sebelum perancangan perlu kejelasan yang sangat mengerucut dan fokus. Sehingga apabila mengangkat topik tentang hubungan konflik horizontal dengan kelompok prasejahtera, perlu diteliti lebih dalam apa sebenarnya penyebab konflik horizontal yang terjadi antara kelompok prasejahtera dan sejahtera. Keterbatasan informasi artinya penulis perlu memperdalam topik ini melalui wawancara yang lebih akurat melalui persiapan yang lebih baik.

Dalam melakukan penelitian dan perancangan, perlu menghindari sikap bias terhadap penghasilan *output*-nya. Melalui hasil-hasil wawancara dan penelitian *game* dapat menjadi media untuk menekan potensi konflik horizontal, namun terdapat ranah yang belum dieksplorasi, yaitu melalui kampanye dengan media alternatifnya yaitu *game* agar penyampaian pesan dapat lebih efisien dan maksimal. Melalui kampanye, maka target audiens dapat diarahkan kepada SES C atau B dan C untuk dapat mengubah pola pikir mereka dibandingkan dengan memberi pertanggung jawaban kepada SES A dan B saja.

Sebagai perancangan *game* tentang kehidupan prasejahtera dalam upaya mengurangi konflik horizontal ini, tantangan besar bagi penulis adalah dalam perancangan gamenya itu sendiri. *Game* perlu teknis atau mekanisme yang kompleks, namun keterbatasan *programming* penulis membatasi dalam penggunaan *software*. Berdasarkan *alpha test* dan *beta test*, pemain selalu

menyimpulkan bahwa *prototype* akan lebih baik apabila visual dan penyajian *Adobe XD* bisa digabungkan dengan mekanisme yang disajikan oleh aplikasi *Unity*. Artinya pemain akan dapat menggerakkan karakter serta merasakan mekanisme mencopet, meminta-minta, dan mengisi status lainnya namun dengan kejelasan dan keselesaian visual pada versi *prototype* *Adobe XD*. Namun, terdapat pelajaran lainnya juga yaitu saat penulis tidak memiliki skill *programming*, seharusnya penulis fokus saja di *Adobe XD* agar fitur pada *prototype* di *software* tersebut dapat lebih dilengkapi.

Terakhir, penulis juga menuliskan beberapa saran dengan harapan bisa meningkatkan kualitas Universitas Multimedia Nusantara dan dosennya yang berhubungan dengan pengerjaan tugas akhir.

1. Dosen/ Peneliti

Untuk peneliti yang mengambil topik serupa selanjutnya, penulis berharap untuk dapat melakukan penelitian yang lebih terkait masalah utama dan memperdalam fokus topik. Hal ini untuk menghindari kesulitan menjelaskan saat mempresentasikan apa yang dibahas, yang akan dirancang, serta alasannya.

Selanjutnya berhubungan dengan mekanisme dan konten pada *game*. Penulis berharap bahwa peneliti selanjutnya dapat memprioritaskan perancangan audio pada *game*; setidaknya untuk menambah *ambience* dan *effects* saja, tidak perlu *soundtrack*.

Terakhir, yaitu pentingnya mempelajari dasar pengetahuan atau penguasaan *software programming game* seperti *Unity*, *Unreal*, dan *RPG Maker*; serta *art software* seperti *Clip Studio Paint*, atau *Adobe Creative Cloud apps*.

2. Universitas

Penulis berharap agar universitas dapat menambah personel dosen. Karena peningkatan jumlah mahasiswa DKV yang signifikan dapat mengurangi efektivitas bimbingan pada proses TA ini. Penulis juga berharap bahwa untuk tugas akhir perancangan *game* kedepannya mendapat kelonggaran sedikit terkait penulisan laporan BAB 4 pada aspek-aspek lain yang tidak menjadi

fokus utama *game*. Agar perancangan dan analisis dapat secara penuh menggunakan teori desain *game* dari awal hingga akhir. Karena untuk fokus merancang karakter, UI/UX, bahkan merancang iklan untuk *gamenya*, itu menurut penulis tidak realistik untuk bisa sempurna.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA