

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Feng Shui merupakan seni tradisional asal Tiongkok Kuno yang membahas terkait penataan tata letak ruang guna meningkatkan kenyamanan penghuninya. Feng Shui memiliki teori dan prinsip yang terkandung dalamnya, sehingga penerapan Feng Shui memerlukan pemahaman terhadap lingkungan sekitar dan dikondisikan sesuai dengan kebutuhan penghuninya pula. Meski Feng Shui bermanfaat dalam mengharmonisasikan ruang dengan penghuninya, masih banyak yang mengasosiasikan seni tradisional ini dengan tradisi yang bersifat mistis, sebatas aturan saja, atau pengaplikasian barang tertentu seperti jimat. Sehingga, generasi muda cenderung kurang mempercayai praktik Feng Shui tersebut. Media informasi yang membahas terkait Feng Shui masih bersifat mulut ke mulut, statis, dan minim ilustrasi sebagai contoh penerapannya. Media yang menjelaskan Feng Shui dari secara logis serta mudah dipahami masih sangat terbatas. Berlandaskan hal ini, penulis merancang sebuah media informasi yang membahas Feng Shui secara aplikatif dengan penerapan media yang sesuai pada generasi muda, guna meningkatkan ketertarikan dan pemahaman terhadap Feng Shui. Penerapan Feng Shui kemudian dijelaskan beserta dengan makna filosofis yang terkandung di dalamnya dan manfaat secara nyata.

Hasil perancangan yang telah dilakukan berupa media *game* berjudul “Inlignment” yang memuat cerita naratif, *puzzle*, hingga interaktivitas lain yang mempraktikkan prinsip dan ilmu dari Feng Shui. Perancangan dilakukan dengan merujuk pada metode *Game Design* yang terdiri dari empat tahapan, mulai dari *ideation*, *prototyping*, *digital prototyping*, hingga *playtesting*. Lewat cerita naratif yang disediakan, pemain dapat mengikuti cerita yang emosional dan memahami penjelasan terkait Feng Shui secara ringan. Kemudian, *puzzle* yang dihadirkan dalam *gameplay* penataan ulang ruang berfungsi sebagai praktik langsung terhadap

penerapan Feng Shui lewat mekanisme dan *objectives* yang disusun berdasarkan prinsip Feng Shui pula. Sehingga, pemain dilibatkan secara langsung dalam pengambilan keputusan dan menentukan penerapan tata ruang yang benar. Selain itu, interaktivitas dalam *game* juga menghadirkan *gameplay* yang membahas terkait *declutter* dan pemilihan warna yang baik pada ruang. *Gameplay* ini menjelaskan kepada pemain terkait sisi lain dari penerapan Feng Shui selain penataan tata ruang.

Pengujian yang telah dilakukan melalui *alpha test* dan *beta test* mengemukakan bahwa media *game* dapat secara efektif digunakan untuk menjelaskan konsep yang kompleks seperti Feng Shui, lewat interaktivitas dan visualisasi secara nyata pada *game*. Melalui *game* “Inlignment”, pemain diberikan pemahaman secara jelas dan praktik langsung terkait penerapan Feng Shui lewat interaktivitas yang memerlukan pemecahan masalah dan input oleh pemain. Pengujian pada media *game* “Inlignment” menunjukkan bahwa interaktivitas atau *gameplay* yang disajikan pada *game* meningkatkan pemahaman pemain terhadap penerapan Feng Shui. Selain itu, perancangan lewat metode *Game Design* juga mendorong perancangan *game* yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan topik, namun juga memiliki visual yang atraktif, mekanik yang unik, serta *user experience* yang efisien. Sehingga, *game* menghasilkan pengalaman bermain yang positif di mana berdampak pada partisipasi yang aktif oleh pemain. Dengan demikian, perancangan *game* “Inlignment” diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan dampak yang positif bagi generasi muda khususnya dalam pemaparan informasi dan penerapan Feng Shui yang aplikatif, dengan penerapan yang dilakukan secara nyata pada kehidupan sehari-hari maupun sebagai informasi budaya yang dapat dilestarikan ke generasi selanjutnya.

5.2 Saran

Proses perancangan *game* “Inlignment” mengenai Feng Shui tata ruang memberikan pemahaman yang luas bagi penulis terkait penerapan Feng Shui dan perancangan *game* digital. Sehingga, penulis memiliki beberapa saran yang dapat disampaikan khususnya bagi peneliti lain yang ingin mengangkat topik serupa atau terkait dengan perancangan media. Berikut saran yang dijabarkan oleh penulis.

1. Saran Teoretis

Perancangan *game* "Inlignment" dapat menjadi acuan terutama dalam hal menggabungkan topik tradisi leluhur dengan media informasi interaktif *game* digital. Serta, acuan terhadap pengembangan topik Feng Shui pada media interaktif. Studi lanjutan yang dapat dilakukan yakni dengan perancangan pada mekanisme atau interaktivitas yang berbeda untuk merepresentasikan prinsip lain dari Feng Shui selain penataan tata letak ruang. Dari sisi target perancangan desain, topik Feng Shui juga dapat diteliti kepada usia dewasa akhir terutama dalam hal perencanaan membangun rumah.

2. Saran Praktis

Apabila peneliti lain ingin mempertimbangkan untuk mengambil topik sejenis, disarankan untuk menggali topik terkait prinsip Feng Shui lain seperti Feng Shui pada eksterior, Feng Shui cahaya, atau prinsip *Ba Gua*. Selain itu, topik serupa seperti *Ba Zhi* juga dapat digali korelasinya antar kedua topik ini. Kemudian, perancangan media dapat dilakukan dengan metode perancangan lain selain *game* digital untuk mengkaji efektivitas media perancangan pada topik Feng Shui.

Pada tahap pengumpulan data primer, peneliti dapat menggali preferensi visual dan media lebih dalam agar perancangan dapat dikembangkan dan menjawab kebutuhan target sasaran desain dengan lebih efektif. Selain itu, perancangan awal konsep *game* dapat diperkuat dengan pola interaksi yang lebih rinci, di mana setiap interaktivitas dan alur ditampilkan dengan jelas sebagai kerangka acuan perancangan. Kemudian, perkuat teori warna agar penerapannya dalam visual pada *game* didasarkan pada pertimbangan yang jelas, sehingga pemilihan warna memiliki fungsi tertentu.

Penulis kemudian memiliki beberapa saran tambahan yang dapat disampaikan kepada peneliti atau dosen dalam hal proses perancangan. Selain itu, terdapat saran untuk Universitas guna meningkatkan dukungan terhadap penelitian Tugas Akhir. Berikut penjabaran terkait saran yang dimaksud oleh penulis.

1. Dosen/ Peneliti

Peneliti atau Dosen yang tertarik untuk mengambil tema serupa, sangat disarankan untuk menggali riset berupa observasi bersama Konsultan Feng Shui di lapangan untuk mengetahui bagaimana penjelasan terkait Feng Shui dikemukakan secara langsung kepada orang awam. Terkait perancangan media, disarankan untuk mengeksplorasi platform pengembang *game* untuk meningkatkan interaktivitas dan pengalaman bermain secara keseluruhan.

2. Universitas

Saran kepada Universitas untuk menambah kajian dengan topik budaya, seperti Feng Shui. Selain itu, kajian terhadap topik perancangan *game* juga dapat ditambahkan, khususnya kajian pada UI/UX *game* dan fundamental desain *game* untuk meningkatkan referensi teori terhadap perancangan media khususnya *game*.

