

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Guzheng sebagai alat musik tradisional Tiongkok masih belum terlalu dikenali, bahkan dari kalangan warga etnis Tionghoa di Indonesia. Padahal, alat musik guzheng dapat menjadi alat untuk turut melestarikan dan meregenerasikan budaya Tionghoa bagi generasi muda di Indonesia. Persepsi bahwa guzheng merupakan alat musik yang sulit dimainkan menjadi salah satu faktor rendahnya minat untuk mempelajari alat musik ini. Walau kenyataannya, guzheng tidak sulit untuk dipelajari, terlebih lagi karena penggunaan notasi musik angka. Sehingga, melalui perancangan gim, diharapkan bahwa pengenalan terhadap alat musik guzheng dapat meningkatkan keinginan generasi muda untuk belajar lanjut akan alat musik tersebut.

Perancangan gim merujuk pada teori *Game Design Workshop* oleh Tracy Fullerton dan dapat diambil mengambil kesimpulan bahwa perancangan gim telah memiliki aturan dan mekanisme yang mudah dipahami, namun pemain menemukan kesulitan saat diimplementasikan. Contohnya, mekanisme dalam level 1 dapat dimainkan dengan mudah, namun pemain tidak memahami level 2 karena *input* area yang kecil. Sehingga, menyebabkan pemain merasa kebingungan dan frustrasi saat aksi mereka tidak mendapatkan feedback dari gim. Selain itu, penggunaan visual cukup baik namun bisa dapat dikembangkan menjadi lebih elaboratif dengan aset yang lebih banyak. Selain itu, cerita yang ada pada gim masih terlalu panjang dan belum cukup *engaging* bagi pemain. Perancangan audio dan musik juga telah mendukung gim dengan baik. Walau pemain mendapatkan informasi baru mengenai guzheng serta tertarik untuk mempelajarinya, *reward* yang diberikan dalam gim belum cukup untuk memotivasi pemain untuk terus bermain.

5.2 Saran

Berdasarkan saran yang diberikan oleh ketua sidang dan dosen penguji, alur dari gim harus diperhatikan agar tidak hilang tujuan. Sebagaimana perancangan gim bertujuan untuk mengenalkan alat musik guzheng, maka alur dari gim akan lebih baik jika langsung dimulai dari pengenalan dan permainan alat musik, kemudian dilanjutkan dengan cerita singkat yang menjelaskan lanjut mengenai latar dan cerita dari gim. Selain itu, *leveling* dari gim belum maksimal dan terarah, terlebih lagi karena *flow state* yang belum tercapai; sehingga menunjukkan adanya ketidakseimbangan antar kesulitan dalam level gim dan kemampuan pemain.

Saran berikutnya yang didapatkan adalah untuk memprioritaskan aspek visual dari gim. Penggunaan ketebalan *stroke* yang beragam dan tanpa tujuan yang jelas merupakan bentuk dari ketidakkonsistenan dalam aspek visual. Maka perancangan aset ilustrasi harus diperhatikan agar seluruh aset terlihat seimbang dan selaras. Selain itu, perancangan aset yang minimal dan sedikitnya animasi dalam karakter maupun *feedback* gim membuat gim terasa lebih monoton dan tidak memunculkan kesan spesial atau pencapaian bagi pemain. Jika adanya animasi dalam wajah atau pergerakan karakter, maka cerita dapat menjadi lebih *engaging* dan lebih memikat atensi pemain. Sedangkan, penggunaan efek suara sesuai dengan hasil not yang didapatkan pemain harusnya ditambahkan dalam level 1 untuk menambahkan kejelasan dari *feedback* yang didapatkan pemain. Tanpa adanya efek suara yang sesuai, pemain tidak mendapatkan afirmasi positif jika mendapatkan hasil yang baik serta tidak menerima konsekuensi dari not yang terlewat secara audio.

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan selanjutnya adalah untuk memperhatikan mekanisme gim serta bagaimana mekanisme tersebut bekerja di perangkat yang berbeda-beda. Secara visual, disarankan bahwa perancangan aset akan lebih merujuk pada elemen tradisional Tionghoa, contohnya dari pakaian ataupun ikon. Sebagai benda yang ada di dunia nyata, penggunaan *imagery* fotografi juga dapat digunakan untuk menguatkan visualisasi dari alat musik guzheng. Selain itu, urutan pada not pada level 1 akan lebih baik jika diurutkan dari hasil yang paling baik; *perfect*, *good*, *hit* dan *missed*. Konten dari gim terkait

guzheng dan budaya Tionghoa juga dapat diperdalam dengan menambahkan *fun fact* lainnya yang berkaitan dengan sejarah serta konteksnya di Indonesia. Saran untuk peneliti berikutnya yang akan mengambil tema serupa adalah untuk mengkategorikan dan memilih informasi penting yang ingin dimasukkan dalam perancangan agar pengelolaan informasi dapat menjadi lebih efektif dan pesan yang ingin disampaikan kepada target jelas.

1. Dosen/ Peneliti

Saran yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya adalah untuk merasa yakin dengan proses yang sedang dilakukan. Penting untuk menetapkan pola kerja yang sesuai dan merencanakan pekerjaan dengan baik agar dapat menyelesaikan laporan dengan baik dan tepat waktu. Tidak hanya itu, dengan adanya kepercayaan diri terhadap proses yang dilakukan dapat meningkatkan fokus dan mengurangi rasa ketidakpastian.

2. Universitas

Saran yang dapat diberikan kepada universitas adalah untuk menyusun *timeline* dengan lebih efektif agar waktu untuk perancangan tidak tergesa-gesa. Saran lainnya bagi universitas adalah untuk membuat proses tugas akhir menjadi lebih efektif, dengan mengurangi jumlah pendaftaran link dan form yang harus diisi.

