

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kesejahteraan kelinci peliharaan di Indonesia belum memuaskan. Kelinci masih seringkali disepulekan pemeliharaannya dan dipelihara dengan banyak kekeliruan. Namun bersamaan dengan itu, generasi muda atau young-adults juga banyak yang memelihara kelinci peliharaan dengan masih banyak kekeliruan dan ketidaktahuan akan cara penanganannya yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan kesejahteraan kelinci peliharaan. Maka dari itu, diperlukannya perancangan game *2d animal welfare* kelinci sebagai hewan peliharaan dengan memanfaatkan interaktivitas untuk dapat menyampaikan informasi akan pemeliharaan kelinci yang tepat dengan dasar-dasar *prinsip animal welfare*.

Melalui hasil riset dan kuesioner, diperoleh sebuah data terkait masalah desain yang menyebabkan kurang diketahuinya pemeliharaan kelinci sesuai dengan kesejahteraan mereka akibat kurang menarik dan efektifnya media informasi akan animal welfare kelinci peliharaan. Melalui hasil kuesioner terlihat bahwa sebagian besar responden menjawab hanya mengetahui dasar-dasar pemeliharaannya dan mengalami kesulitan atau keresahan dalam mengakses media informasi akan pemeliharaan kelinci peliharaan. Namun melalui hasil wawancara, menunjukkan bahwa masih banyaknya pemilik kelinci yang kurang proaktif untuk mencari informasi akan kebutuhan kelinci peliharaan mereka, mengakibatkan kelinci secara perlahan sakit atau hingga fatalnya mati.

Melalui metode perancangan *Game Design Workshop 5th Edition* oleh Tracy Fullerton terdapatkan 5 tahapan perancangan yang membantu pembuatan perancangan game *2d animal welfare* kelinci. Dimulai pada tahapan pertama *ideation* untuk mencari dan menetukan konsep game, tahapan kedua *prototyping* untuk memvisualisasikan ide dalam bentuk asset visual, tahapan ketiga *digital prototyping* untuk memasukkan asset kedalam media interaktivitas yang dapat dimainkan, dan tahapan terakhir yaitu *user testing* untuk menguji serta untuk

mengembangkan perancangan game. Melalui tahapn tersebut penulis merancang sebuah game 2d animal welfare kelinci peliharaan agar dapat menyajikan konten akan pemeliharaan animal welfare kelinci yang menjangkau, menarik, dan efektif pada para young-adults pemilik kelinci atau yang tertarik untuk memelihara kelinci.

Kemudian berdasarkan hasil alpha test dan beta test, telah didapatkan hasil sebagai berikut. Pada hasil alpha test telah mencapai feedback positif akan viusalisasi dan konten meski dengan sedikit saran untuk perbaikan dalam penyampaian bahasa atau informasi juga dengan saran penambahan fitur interaktivitas. Melalui kritik dan saran tersebut, penulis melakukan penyesuaian akan dialog dan alur informasi juga penambahan fitur menggendong kelinci dan fitur shop dan diary. Hingga kemudian sampai pada tahan beta test, dimana penulis melakukan play test pada tiga orang partisipan dengan dua orang pemilik kelinci dan satu orang yang tertarik. Melalui hasil beta test, didapatkan saran akan perbaikan teknis minor karena terjadinya *looping* pada satu ruangan dalam game. Melalui hal tersebut, penulis memperbaiki kendala tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan tugas akhir yang telah penulis lakukan, terdapat beberapa saran yang diberikan melalui proses sidang akhir. Terdapat beberapa saran dan peluang optimalisasi sebagai berikut, pertama saran terkait perancangan karya adalah aset karya dalam game seperti karakter Lulu masih terlalu subjektif akan preferensi penulis, diperlukannya riset lebih mendalam akan perspektif target audience khususnya target sekunder akan gaya seni yang dipakai. Kedua, visualisasi game cenderung feminim kurang sesuai dengan target sekunder (pria) sehingga membutuhkan pertimbangan lebih dan riset preferensi untuk target sekunder. Dan ketiga, *game* masih belum intuitif dengan tidak adanya task atau hint visual sehingga dapat menyebabkan pemain kebingungan dibeberapa tempat atau ruangan dalam *game*.

Kemudian, pengoptimalan yang dapat dilakukan guna untuk perilisan *game* adalah pertama dengan memperbanyak dan memperhalus animasi objek dalam *game*. Kedua dengan penambahan *task* dalam game sehingga pemain dapat lebih lebih terarah dalam *game* dan juga memperjelas objektif dalam *game*. Ketiga,

pengoptimalan terakhir adalah optimalisasi responsitivitas dengan engine atau tools seperti unity agar *game* dapat berjalan lebih lancar.

Selanjutnya, adapun saran yang dapat penulis berikan untuk penelitian serupa atau perancangan sejenis kedepannya adalah sebagai berikut;

1. Dosen/ Peneliti

Saran yang dapat penulis berikan kepada peneliti atau pembaca yang berniat mengambil tema atau topik serupa adalah untuk dapat mengembangkan konsep yang dimiliki menjadi sebuah media yang sesuai dengan keahlian atau yang diminati. Sehingga perancangan dapat menjadi maksimal baik dari segi fitur, visual, maupun elemen desain lainnya.

2. Universitas

Saran yang dapat penulis berikan kepada universitas adalah membesarkan peluang untuk tetap dapat berkreasi bebas pada ruang kreatif agak tidak terbatas ruang penelitian atau riset yang terlalu panjang, sehingga mahasiswa dapat fokus dalam mengeksplorasi kemampuan desain tanpa menekang kreativitas.

