

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *game puzzle adventure* tentang bangunan tradisional Sunda dilakukan sebagai salah satu upaya peningkatan pengetahuan dan apresiasi generasi muda terhadap arsitektur tradisional Sunda yang sudah mulai punah. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media *game* digital dapat secara efektif memberi pengenalan budaya melalui penyampaian informasi secara interaktif yang relevan dengan remaja usia 15-22 tahun sebagai target perancangan.

Proses perancangan dilakukan melalui tahapan *conceptualization*, *prototyping*, *playtesting*, *evaluation*, hingga *iteration*. Keseluruhan proses memberikan penggambaran konsep desain yang perlu dibuat dan diimplementasikan pada *game*. Dari hasil wawancara dan kuesioner menunjukkan bahwa generasi muda membutuhkan media informasi yang sederhana, interaktif, dan mudah dipahami. *Game* yang dirancang berhasil memberikan mekanisme permainan sederhana dengan teka-teki yang memberikan pengenalan bentuk atap bangunan tradisional Sunda yang disertai jalan cerita untuk mendukung pengalaman bermain sambil belajar.

Hasil pengujian *game* kepada target perancangan menunjukkan bahwa berbagai elemen interaksi, visual, dan penyampaian isi konten telah berhasil memberikan edukasi interaktif yang diharapkan. Pemain dapat memahami berbagai jenis bangunan tradisional Sunda dari ciri-cirinya berkat eksplorasi, penyelesaian teka-teki, dan interaksi dengan berbagai objek pada *game*. *Game* juga dinilai dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dibandingkan dengan media informasi umum lain.

Dengan begitu, perancangan *game* ini dinilai telah berhasil menjawab permasalahan awal, yaitu merancang media yang efektif dan menarik untuk

memberi pengenalan tentang bangunan tradisional Sunda kepada remaja sekaligus menunjukkan potensi *game* digital bergenre *puzzle adventure* sebagai upaya pengenalan dan pelestarian budaya di jaman modern. Hasil dari perancangan ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk dilakukannya pengembangan lanjutan agar media dapat dioptimalkan dan diperluas pengaplikasiannya.

5.2 Saran

Selama proses perancangan dan penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis menyadari akan ketidak sempurnaan dan telah mempelajari berbagai hal tentang jenis dan filosofi bangunan tradisional Sunda, teori dan logika pembuatan *game* digital, serta manajemen waktu. Dari pengalaman tersebut, penulis menuliskan beberapa saran yang mungkin dapat dipergunakan oleh pihak yang akan melakukan penelitian serupa.

1. Saran untuk Dosen/ Peneliti

Dalam pemilihan topik dan judul, perlu dipastikan bahwa topik tersebut merupakan topik yang diminati atau dikuasai, agar proses pengerjaan dapat berjalan lancar dan dapat memberi motivasi untuk menyelesaikan masalah selama proses pengerjaan tersebut.

Pemahaman yang dalam terhadap topik melalui sumber yang relevan dan terpercaya sangat membantu proses riset dan pengerjaan. Pemilihan sumber dan kordinasi yang baik dengan narasumber akan sangat membantu mempersingkat dan mempermudah proses riset dan pengerjaan.

Dalam perancangan, usahakan membuat mekanisme dan jalan permainan dalam bentuk *prototype* paling sederhana yang dikembangkan hingga bisa dimainkan dari awal hingga akhir sebelum menata ulang dan meletakkan detail, karena pengembangan dan perbaikan yang dilakukan ketika *game* sudah hampir jadi akan menyulitkan perancang untuk melakukan modifikasi.

Buatkan arahan sebanyak mungkin untuk membantu memandu pemain melakukan interaksi yang sesuai dengan jalannya permainan, dan pikirkan segala kemungkinan aksi yang akan dilakukan orang awam ketika bermain

game dan buatkan pembatas-pembatas untuk menghindari adanya *bug* akibat interaksi yang tidak sesuai yang akan menghambat jalan permainan.

Untuk penelitian maupun perancangan selanjutnya yang serupa dengan perancangan tentang bangunan tradisional Sunda berbasis *game* ini, media *game* disarankan untuk memberikan pengenalan sederhana secara tidak langsung mengenai topik, melalui berbagai mekanisme dan teka-teki untuk menarik pemain dalam bermain sambil belajar. Namun media *game* tidak disarankan apabila tujuan utama pembuatan media adalah memberi informasi mendalam mengenai topik, karena media ini lebih tepat dijadikan sebagai media sekunder yang mendukung data dari media primer seperti website, aplikasi, dan buku.

2. Saran untuk Universitas

Menambahkan referensi buku di perpustakaan yang membahas tentang bangunan tradisional Sunda. Karena hanya ada satu buku berjudul “Rumah Etnik Sunda” yang tersedia di perpustakaan sehingga penulisan laporan ditambahkan dengan beberapa sumber lain dengan akses yang masih terbatas.

Memberikan materi yang membahas mengenai bangunan tradisional di bidang desain, karena kebudayaan tradisional Indonesia masih perlu diperkenalkan dan bisa dilakukannya eksplorasi serta diimplementasikan dalam praktek desain.

Menambahkan referensi gaya grafik *low-poly* Play Station 1 dan pendalaman mengenai proses *texturing*-nya dalam perancangan *game*, karena merupakan gaya grafik yang mudah diimplementasikan pada berbagai media dan memiliki keunikan tersendiri.

Memberikan koordinasi yang lebih jelas akan penyediaan dan penggunaan fasilitas perangkat keras dan lunak di laboratorium yang dapat memadai dan membantu pengembangan perancangan *game*.

Besar harapan penulis untuk pengembangan perancangan ini ke depannya agar dapat dilengkapi dan diperbaiki dari segi tampilan, *level* yang disediakan, dan informasi agar *game* dapat siap dipublikasikan ke target pasar sebagai upaya pengenalan budaya tradisional Sunda, yang dapat menarik ketertarikan remaja serta memberikan pengenalan awal sebelum mereka mendalami informasi mengenai bangunan tradisional Sunda. Harapannya agar bangunan tradisional Sunda dapat mempertahankan eksistensinya di kalangan remaja dan generasi-generasi selanjutnya.

