

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembahasan mengenai produk *game* “*Pasukan Oranye*” telah diuraikan, dan dapat diambil kesimpulan bahwa penciptaan *game action* berbasis *shooter* telah selesai dan menghasilkan karya yang cukup sesuai dengan konsep awal, walaupun sempat memasuki beberapa tahap perubahan. Setelah melakukan serangkaian proses pembuatan mulai dari *Brainstorming* ide, riset konsep dan referensi hingga *Launching game*, “*Pasukan Oranye*” ini pun akhirnya selesai dibuat. Walaupun ada sedikit kendala dibagian proses produksi, dikarenakan adanya bug di dalam *game* yang sulit ditemukan. Hal itu menyebabkan menghambatnya waktu *Export game* menjadi sebuah *Final Game*.

Game “*Pasukan Oranye*” berhasil memuat konten edukasi tentang budaya motif batik Kalimantan Timur. Penerapan motif batik lewat background lokasi yang berada di dalam sebuah pabrik batik dapat menjadi sebuah konten yang pembelajaran ketika pemain sedang berada di beberapa level *game*.

Game “*Pasukan Oranye*” menyediakan banyak fitur yang diharapkan dapat dinikmati oleh pemain, yakni *gameplay*, cerita edukasi mengenai batik Kalimantan Timur, serta cerita fiktif mengenai semua karakter dalam permainan. Fitur inilah yang menjadi *selling-point* dalam *game* “*Pasukan Oranye*”.

B. Saran

Selama proses produksi *Game* “*Pasukan Oranye*”, banyak hal dan masalah yang muncul harus dihadapi. Hal ini tak luput karena perubahan-perubahan konsep yang terjadi secara mendadak, dikarenakan kondisi yang tidak terduga. Namun, masalah tersebut menjadi pembelajaran bagi *game developer* dalam pengembangan *game* selanjutnya.

Setelah dilakukan analisa dan observasi selama proses produksi, muncul saran yang dapat digunakan untuk pengembangan *game* serupa. Saran-saran tersebut adalah :

1. Mematangkan konsep dari awal, serta melakukan riset mengenai tema yang akan dikembangkan dalam *game*. Hal ini akan mengurangi sikap tidak konsisten terhadap konsep *game* dan mempermudah dalam pengekseskusion ide
2. Melakukan riset lebih mendalam mengenai tema yang akan dibawa, sehingga akan lebih bijak dalam memilih konten yang aman untuk diangkat menjadi *game*, tanpa menyinggung pihak manapun.
3. Mengurangi mekanisme yang terlalu rumit, khususnya mekanisme “*shop*” yang merupakan fitur bagi pemain untuk membeli benda-benda yang dapat memudahkan permainan. Mekanisme ini terlalu kompleks untuk digarap dalam waktu yang singkat, walaupun akan menambah daya tarik *game* dengan cukup signifikan.
4. Melaksanakan proses produksi dengan rencana yang lebih matang dan berencana. Pemilihan pihak yang akan membantu proyek merupakan hal yang vital, karena akan memengaruhi cepat atau lambatnya proses produksi.

Game “Pasukan Oranye” masih memiliki banyak kekurangan dalam hasil akhirnya, namun dengan belajar dari pengalaman dan kesalahan yang ada, diharapkan akan menjadi ilmu yang bermanfaat dan menjadi lebih baik untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Katie Salen dan Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. London: The MIT Press Cambridge.

David A. Clearwater. 2011. *What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide*. Alberta: The Dept. of New Media.

Jurnal :

Li ,Juan. 2019. *A Systematic Review of Video Games for Second Language Acquisition*. South Caroline: Clemson University.

Apperley ,Thomas. 2006. *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. Sydney: UNSW Sydney.

Laman Pustaka :

<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180228112510-282-279355/memulai-kebiasaan-memilah-sampah-organik-dan-anorganik>. Diakses pada Kamis, 4 Oktober 2020, pukul 15.30 WIB.

<https://regional.kompas.com/read/2019/07/11/10561961/kesadaran-memilah-sampah-yang-masih-minim>. Diakses pada Jum'at, 5 Oktober 2020, pukul 16.12 WIB.

<https://lifestyle.okezone.com/read/2019/08/28/194/2097846/kenali-5-motif-batik-dari-kalimantan-timur-ibu-kota-baru-indonesia>. Diakses pada Jum'at, 5 Oktober 2020, pukul 16.50 WIB.

<https://listrik.org/ilmunik/motif-batik-kalimantan>. Diakses pada Sabtu, 6 Oktober 2020, pukul 13.23 WIB.

<https://katadata.co.id/timpublikasikatadata/berita/5e9a470c74665/kesadaran-warga-memilah-sampah-masih-rendah>. Diakses pada Sabtu, 6 Oktober 2020, pukul 14.44 WIB.

<https://www.liputan6.com/regional/read/4027429/memahami-keyakinan-suku-di-kalimantan-melalui-motif-batiknya>. Diakses pada Minggu, 7 Oktober 2020, pukul 12.21 WIB.

smartcity.jakarta.go.id/blog/434/pilah-sampah-ke-dalam-3-jenis-sampah-berikut. Diakses pada Minggu, 7 Oktober 2020, pukul 12.25 WIB.