

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembahasan mengenai produk *game* “*Lost in Toraja*” telah diuraikan, dan dapat diambil kesimpulan bahwa penciptaan *game puzzle* berbasis *adventure* dan *story* telah selesai dan menghasilkan karya yang cukup sesuai dengan konsep awal, walaupun sempat memasuki beberapa tahap perubahan.

Game “*Lost in Toraja*” menyediakan banyak fitur yang diharapkan dapat dinikmati oleh pemain, yakni *gameplay*, cerita edukasi mengenai Toraja, serta cerita fiktif mengenai karakter Orion dalam permainan. Fitur inilah yang menjadi *selling-point* dalam *game* “*Lost in Toraja*”.

Tema cerita yang mengandung unsur misteri dan psikologi diimplementasikan dengan ilustrasi serta musik bernuansa suram dan menyedihkan, disesuaikan dengan momen dan suasana yang dibawa dalam cerita.

Selain unsur cerita, *gameplay* disajikan dalam lokasi area permainan yang beragam, sehingga pemain akan merasakan kondisi main yang menyenangkan dengan visual yang variatif.

Tak hanya bermain dan mencari kesenangan, pemain akan disuguhkan beberapa informasi mengenai Tana Toraja, yakni daerah yang menjadi lokasi area dalam permainan. Beberapa budaya dan wisata Toraja tercantum dalam *game*, sehingga akan menambah wawasan pemain.

Berdasarkan penjabaran diatas, *game* “*Lost in Toraja*” merupakan *game* yang diharapkan akan memberikan kesenangan kepada para pemain, namun turut memberikan edukasi dan wawasan mengenai budaya Indonesia, yakni Tana Toraja, kepada masyarakat lokal maupun mancanegara.

B. Saran

Selama proses produksi *Game "Lost in Toraja"*, 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 pengekseskusan 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 "Lost in Toraja" 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 :

- Dille, Flint, dan John Zuur Platten. 2007. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. New York: Lone Eagle Publishing Company.
- Haryani, Dwi Astuti. 1992. *Wisata ke Tana Toraja*. Jakarta: Cipta Indah Aksara.
- Kalb, Claudia. 1992. *Visit Tana Toraja*. Jakarta: Gramedia.
- Rohan, Hasdianah H. 2016. *Mengapa Terjadi Skizofrenia, Pencegahan dan Pengenalan Terapi Gen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design : A Book of Lenses*. USA: Elsevier Inc.
- Tangdilintin, L.T. 1985. *Arsitektur dan Ragam Hias Toraja*. Ujung Pandang: Yayasan Lepongan Bulan Tana Toraja.

Jurnal :

- Hung, SF. 2016. *Schizophrenia*. Hongkong: Hospital Authority.
- Nooy-Palm, Hetty. 1979. *The Sa dan Toraja*. Den Haag: Het Kooninklijk Instituut.

Laman Pustaka :

- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yym.theletter>. Diakses pada Rabu, 6 Desember 2017, pukul 13.23 WIB.
- https://java.mob.org/game/diamond_rush.html. Diakses pada Rabu, 6 Desember 2017, pukul 13.29 WIB.
- <http://www.gongstudios.com/mobile-games.html>. Diakses pada Rabu, 6 Desember 2018, pukul 14.15 WIB.
- <https://g2hcombrowordpress.wordpress.com/sejarah-perkembangan-game/>. Diakses pada Minggu, 9 Desember 2018, pukul 10.01 WIB.
- <http://dominique122.blogspot.com/2015/04/pengertian-permainan-games-menurut-para.html>. Diakses pada Minggu, 9 Desember 2018, pukul 10.14 WIB.
- <http://jaribandel.blogspot.com/2015/06/definisi-game-edukasi-menurut-para-ahli.html>. Diakses pada Minggu, 9 Desember 2018, pukul 11.30 WIB.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game. Diakses pada Minggu, 9 Desember 2018, pukul 11.35 WIB.
- <https://www.educenter.id/manfaat-permainan-edukatif/>. Diakses pada Minggu, 9 Desember 2018, pukul 11.45 WIB.
- <http://wisataterbaikindonesia.blogspot.com/2013/04/sejarah-dan-keunikan-tana-toraja.html>. Diakses pada Minggu, 9 Desember 2018, pukul 12.04 WIB.