

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan tiga rumusan masalah yang menjadi fokus utama: pertama, bagaimana menumbuhkan sifat fokus pada generasi Z dalam konteks pemain *rhythm-game*, dan kedua, bagaimana menyampaikan sebuah cerita bermakna melalui *gameplay game* yang dapat menarik *engagement* dan emosi pemain.

Dengan mengusung solusi berupa perancangan desain yang tepat, terutama melalui konsep *rhythm-game*, penelitian ini berhasil menawarkan pendekatan yang inovatif untuk melatih dan mengajarkan pentingnya fokus kepada generasi Z. Melalui sebuah game, generasi Z tidak hanya belajar fokus secara sukarela, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis tentang bagaimana fokus dapat membantu mereka mencapai tujuan.

Konsep karya yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan sebuah game digital dengan *gameplay* berbasis ritme, yang memasukkan unsur musik dan cerita. Tujuan utama dari game ini adalah untuk memberikan pesan moral kepada pemain bahwa sukses dimulai dari kemampuan untuk menjaga fokus dan menghadapi tantangan. Melalui mekanik ritme dan visual yang diterapkan dalam setiap level game, pemain diajak untuk memahami dan menerapkan aktivitas-aktivitas yang mampu meningkatkan fokus dan konsentrasi, seperti mengatur jadwal tidur.

Penelitian ini juga berhasil menggabungkan konsep dasar permainan, yaitu mengombinasikan *gameplay* utama "Rhythm Game" dengan elemen "Point and Click", untuk menciptakan pengalaman bermain yang unik dan menarik bagi pemain. Elemen "Point and Click" digunakan secara cerdas untuk menyampaikan konten cerita antar karakter dalam game, sementara *gameplay* utama "Rhythm Game" memberikan tantangan yang membutuhkan fokus dan konsentrasi dari pemain.

Latar tempat yang dipilih untuk game ini adalah Harmonica City, sebuah kota fiksi yang menyajikan berbagai lokasi menarik seperti taman kota, hotel, kafe, kampus, dan sebagainya. Setiap lokasi yang dapat dijelajahi oleh pemain menawarkan pengalaman gameplay rhythm yang unik dan relevan dengan tema tempat tersebut. Sebagai contoh, saat pemain menjelajahi sebuah restoran, mereka akan menghadapi tantangan rhythm yang berkaitan dengan tema makanan dan minuman, yang tidak hanya menarik perhatian pemain tetapi juga memberikan kesempatan untuk melatih fokus dan konsentrasi.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi kreatif terhadap dua rumusan masalah yang diajukan, tetapi juga memberikan kontribusi yang berarti dalam memperkaya pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan teknologi dan desain game untuk mendidik dan melatih generasi Z tentang pentingnya fokus dan konsentrasi dalam mencapai kesuksesan.

5.2 Saran

Mendorong Pengembangan Lebih Lanjut: Berdasarkan konsep game yang dihasilkan dalam penelitian ini, disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap desain dan mekanisme gameplay. Hal ini meliputi penambahan fitur-fitur tambahan, penyempurnaan visual, dan penyesuaian gameplay agar lebih sesuai dengan karakteristik dan preferensi target audiensi, yaitu generasi Z.

Pengujian dan Evaluasi: Penting untuk melakukan pengujian dan evaluasi yang cermat terhadap prototipe game yang telah dibuat. Dengan melibatkan generasi Z sebagai partisipan pengujian, kita dapat memperoleh umpan balik yang berharga mengenai kesesuaian konsep, tingkat kesulitan, dan kualitas keseluruhan pengalaman bermain.

Penyelidikan Lebih Lanjut tentang Pengaruh Game Terhadap Perilaku: Melanjutkan penelitian tentang dampak dan efektivitas game dalam melatih keterampilan kritis seperti fokus dan konsentrasi dapat menjadi langkah penting selanjutnya. Dengan lebih memahami pengaruh game terhadap perilaku dan pola pikir pemain, kita dapat mengoptimalkan desain game untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Dengan menerapkan saran-saran di atas, diharapkan game ini dapat menjadi alat yang efektif dalam melatih generasi Z tentang keterampilan fokus dan konsentrasi, serta memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna bagi para pemainnya.

