

BAB V. KESIMPULAN

A. Model Penilaian Pelokalan Berbasis Ludifikasi

Penilaian kualitas pelokalan, baik yang dalam bentuk embrio, prototipe, dan model, menunjukkan kelemahannya pada dua penyebab yaitu (1) inter-propensitas negatif, ketidakmampuan penilaian kualitas pelokalan yang ada dalam menjelaskan hubungan antara ketiga elemen pelokalan (linguistik, kosmetik, dan operasional) dengan struktur penyusun aset game, (2) ekstra-propensitas negatif, ketidakmampuan penilaian kualitas pelokalan yang ada dalam menjelaskan hubungan non-demakartif antara elemen pelokalan dengan ludologi dan naratologi. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah model yang mampu menjawab kelemahan tersebut yaitu sebuah model penilaian kualitas pelokalan yang disebut dengan model ludifikasi.

Model penilaian pelokalan berbasis ludifikasi adalah model penilaian kualitas pelokalan yang didesain dengan mengaplikasikan (1) tekstonomi yang menekankan pada karakteristik khas dari pengguna (*user function*), (2) linguistik ludik yang menekankan pada karakteristik struktur pembentuk aset *game* yang berkaitan dengan aset dan genre *game*, dan (3) elemen pelokalan yang terdiri dari linguistik, operasional, dan kosmetik yang dikemas dalam sebuah bingkai integratif yang diejawantahkan dengan mengaplikasikan perspektif ludologis dan naratologis yang darinya tekstonomi dan linguistik ludik menjadi pengejawantahnya. Keberadaan model ini adalah refleksi pelibatan studi game dalam pelokalan game yang merupakan jawaban dari *gap* yang disisakan oleh embrio, prototipe, dan model penilaian pelokalan video games yang sudah termaktub dalam kajian-kajian pelokalan video games dan elemen derivatifnya.

Parameter kualitatif yang digunakan pada model ludifikasi ini mencakup elemen struktur mekanis-naratif, simbiosis diegetis, dan tingkat pelokalan. Parameter kualitatif dikombinasikan dengan parameter kuantitatif yang mencakup tingkat pembobotan elemen ludifikasi dan status pergeserannya. Tingkat pembobotannya menggunakan skala penilaian 1-3 yang disusun berdasarkan tingkat kompleksitas yang dimiliki oleh elemen ludifikasi baik itu struktur mekanis-naratif, simbiosis diegetis, maupun tingkat pelokalan.

Parameter kualitatif pertama yaitu struktur mekanis-naratif berkenaan dengan ideologi pengaruh yang diajukan oleh Aarseth yang terdiri dari metamorfosis dan anamorfosis. Metamorfosis berkaitan dengan penyajian pengaruh secara eksplisit langsung atau dengan tahapan sebuah elemen mekanis dan naratif dalam sebuah *game*. Sementara itu anamorfosis menyajikan pengaruh mekanis dan naratif secara implisit. Pembobotan yang diberikan pada parameter kualitatif ini adalah 3 karena tingkat kompleksitasnya merepresentasikan linguistik ludik, ideologi pengaruh, dan ludologi-naratologi. Sementara itu status pergeserannya diberikan nilai 1-3 dengan pertimbangan utama (a) jika tidak bergeser struktur mekanis-naratifnya, nilainya 3, (b) jika salah struktur mekanis-naratifnya bergeser dari metamorfosis ke anamorfosis atau sebaliknya, nilainya 2, dan (c) jika kedua struktur mekanis-naratifnya bergeser dari metamorfosis ke anamorfosis atau sebaliknya, nilainya 1.

Parameter kualitatif kedua yaitu simbiosis diegetis berkenaan dengan hubungan yang bertaut antara elemen tekstual dan visual sebuah aset yang berangkat dari pemahaman bahwa setiap kata tertaut secara tekstual dengan elemen linguistik lainnya dan juga tertaut secara audial dan visual baik dengan elemen linguistik maupun non linguistik. Simbiosis diegetis pada dasarnya diklasifikasikan menjadi dua tipe yaitu mnemonik dan hegemonis. Mnemonik adalah hubungan yang saling melengkapi antara teks dan visual sehingga diegesis yang dimunculkan diasumsikan dapat membantu pemain *game* dalam memahami konten *game*-nya secara langsung dan responsif. Sementara itu hegemonis adalah hubungan yang saling

menguasai antara teks dan visual yang dari hubungan ini muncul kecenderungan untuk menempatkan teks atau visual lebih dominan dari yang lain. Oleh karena itu, muncul hegemonis tekstual dan hegemonis visual. Kekuatan diegesis yang dimunculkan baik dari kecenderungan dominasi tekstual atau visual, dalam kaitannya dengan *gamer*, mengindikasikan bahwa *game* dengan konten yang sudah diasumsikan sebagai sebuah *register* atau konvensi cenderung menggunakan simbiosis ini. Pembobotan yang diberikan pada elemen ludifikasi ini adalah nilai 2 karena tingkat representasinya mencakup linguistik ludik dan tekstonomi. Sementara itu status pergeserannya diberikan nilai 1 dan 3 dengan pertimbangan bahwa yang bergeser hanya mencakup dua elemen yaitu mnemonik atau hegemonis. Penilaiannya adalah (a) jika simbiosisnya tidak bergeser nilainya 3 dan (b) jika simbiosisnya bergeser nilainya 1.

Parameter kualitatif ketiga yaitu tingkat pelokalan yang dibagi menjadi nir pelokalan, pelokalan parsial, dan pelokalan penuh. Tingkat pelokalan dijadikan salah satu dari tiga komponen penyusunan model ludifikasi karena secara substansial tingkat pelokalan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap permasalahan, tantangan, dan solusi yang dihadapi pelokal dalam menerapkan sebuah tingkat pelokalan terhadap sebuah aset *game* tertentu. Pelokal yang mengaplikasikan tingkat pelokalan nir menandakan bahwa *game* tersebut tanpa dilakukan sebuah tindakan pelokalan diasumsikan sudah dipahami cara memainkannya. Pelokal yang menerapkan tingkat pelokalan parsial mengindikasikan bahwa *game* tersebut hanya membutuhkan pelokalan pada tataran *in-game text* sedangkan aspek audial dan visual tidak dipandang krusial untuk dilokalkan dengan pertimbangan pemertahanan nuansa asli *game*-nya. Sementara itu pelokal yang mengaplikasikan tingkat pelokalan penuh mengimplikasikan bahwa pasar sasaran membutuhkan sebuah impresi bahwa produk yang dilokalkan bukanlah produk asing. Pembobotan untuk tingkat pelokalan adalah nilai 1 karena kompleksitasnya hanya merepresentasikan satu aspek yaitu pelokalan.

Pelokalan nir memperoleh nilai 1 karena terdapat sebuah pelanggaran konvensi GILT dengan meniadakan pelokalan, pelokalan parsial memperoleh nilai 2 karena pelokalannya hanya diaplikasikan pada elemen *in-game text*, dan pelokalan penuh memperoleh nilai 3 karena pelokalannya mencakup elemen audial dan visual.

Penerapan model ludifikasi dalam menilai kualitas pelokalan sebuah *game* mencakup bentuk model dan prosedur penerapan. Bentuk model berkenaan dengan penyajian analisis kualitas sebuah *game* yang mengemas parameter kualitatif dan kuantitatif dalam satu skema penilaian. Dalam model ludifikasi, bentuk modelnya disajikan dalam format *box plot* yang berfungsi untuk menunjukkan sebuah hubungan antar data dan pengaruh yang dimunculkan oleh hubungan tersebut. Skema *box blot* ini dikombinasikan dengan *TreeMap* yang didesain untuk menyajikan keterkaitan data dan tahapan yang harus ditempuh untuk mendapatkan makna komprehensif dari keterkaitan tersebut. Sementara itu prosedur penerapan model ludifikasi mencakup enam tahap yaitu (a) menentukan fokus penilaian, (b) menganalisis elemen ludifikasi, (c) menganalisis keterkaitan antara elemen ludifikasi dengan struktur pembentuk aset, (d) mengungkapkan strategi yang ditempuh oleh pelokal secara asumtif dalam konteks diegetis dan non-diegetis, (e) menyarankan perbaikan, (f) mengakumulasi penilaian.

B. Implikasi

Implikasi teoritis yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah pembuktian bahwa integrasi antara pelokalan *game* dan studi *game* dalam menilai kualitas pelokalan *game* dapat diwujudkan secara struktural dan prosedural. O'Hagan dan Chandler (2016) menekankan betapa pentingnya untuk menyatukan perspektif antara pelokalan *game* dan studi *game* karena keduanya berperan signifikan dalam industri *game*. Hasil penelitian ini, dalam kaitannya dengan pernyataan dari O'Hagan dan Chandler ini, menunjukkan bahwa integrasi

antara kedua disiplin ini bukanlah sesuatu yang mustahil untuk dilakukan karena keduanya berakar dari filosofi yang sama yaitu *homo luden*, yang beranggapan bahwa manusia adalah makhluk bermain (Huizinga, 1949). Keselarasan filosofis ini dapat dijadikan sebagai titik keberangkatan untuk mengintegrasikan studi *game* dalam pelokalan *game* berikut dengan penilaian kualitas pelokalannya.

Sementara itu implikasi praktis hasil penelitian ini adalah bahwa model ludifikasi memperkuat pola kerja pelokalan *game* yang melibatkan *project manager*, penerjemah/pelokal, penyunting/*reviewer*, dan *tester*. Dari keempat atau kelima personel dari pola kerja pelokalan *game* ini, *tester* dapat menggunakan model ludifikasi ini karena *tester* yang biasanya diambil dari *gamer* mempunyai pola kerja yang selaras dengan model ludifikasi yang menekankan pada kedalaman referensi elemen naratif dan mekanis *game*-nya. Penyunting/*reviewer* dapat menggunakan model *tripartit metric* seperti LISA dan SAE yang paling banyak digunakan oleh tim pelokal dan penilai pelokalan *game*. Namun hasilnya tidak akan menyentuh tingkatan identitas bermain yang direfleksikan melalui kombinasi mekanis dan naratif. Oleh karena itu, *tester* dapat melengkapi penilaian kualitas pelokalan yang sudah dikerjakan oleh penyunting/*reviewer* dengan memanfaatkan model ludifikasi ini.

C. Saran

1. Saran untuk Akademisi

Model penilaian kualitas pelokalan video game menyisakan pertanyaan pada keefektifan model penilaian ini dibandingkan dengan model terstandar seperti LISA dan SAE. Untuk mengungkapkannya, penelitian kebahasaan dengan desain kuantitatif dapat diaplikasikan untuk mengungkapkan tingkat keefektifan tersebut. Untuk mengeksekusi penelitian dengan desain kuantitatif disarankan untuk melakukan komparasi dengan fokus utama adalah aplikasi

atau program komputer yang menjadi realisasi dari LISA, SAE, dan ludifikasi. Dengan berbasis pada efektifitas penggunaan aplikasi penilaian kualitas pelokalan tersebut, daya cakup pengguna dan tingkat validitas bukti keefektifannya dapat menjadi lebih tinggi.

Saran lain yang dapat diberikan melalui penelitian ini adalah bahwa asumsi terdapatnya tipe teks tertentu baik itu *string* atau *image* dapat memunculkan ragam strategi yang berbeda. Rumusan strategi di atas akan menjadi lebih komprehensif jika dilanjutkan dengan menelaah kecenderungan tipe teks tertentu dalam kaitannya dengan strategi spasialisasi yang telah diformulasikan di atas. Titik ini terbuka bagi peneliti lain untuk dilakukan telaah dan analisis.

2. Saran untuk Industri Game dan Pelokalan Game

Model penilaian kualitas pelokalan berbasis ludifikasi ini dapat secara aplikatif diterapkan pada *tester* dalam rangkaian pola kerja pelokalan. *Tester* yang biasanya diambil dari *gamer* dengan tingkat *hardcore* akan beradaptasi dengan cepat terhadap model penilaian pelokalan ini karena mereka diasumsikan sudah akrab dengan konsep seperti konsep mekanis dan naratif sebuah *game*. Dengan menggunakan model ini, pekerjaan *tester* menjadi lebih lengkap karena tidak hanya *game* dan pelokalannya saja yang diuji namun identitas bermain *game* tersebut juga. Dengan demikian, hasil penilaian kualitas pelokalan sebuah *game* menjadi lebih komprehensif karena tidak hanya menilai dari sudut pandang pelokalan saja namun kajian *game*.

3. Saran untuk Pemerintah melalui BEKRAF

Fokus BEKRAF selama ini, dalam konteks industri game, terlihat hanya pada pengembangan *game* dan kurang memberikan perhatian terhadap kegiatan derivatif kreatif industri *game*. Salah satunya adalah pelokalan *video games*. Dengan memberikan perhatian kepada pelokalan *video games*, pemerintah melalui BEKRAF dapat menyusun standar

pelokalan dan standar penilaian kualitas pelokalan. Model penilaian kualitas pelokalan *video games* berbasis ludifikasi adalah salah satu alternatif model penilaian karya anak bangsa yang mampu mengintegrasikan studi pelokalan *video games* dan kajian *games* untuk menghasilkan penilaian yang komprehensif.

