### BAB V PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam proyek perancangan aset visual untuk Kartu Peristiwa ini, telah dilakukan eksplorasi terhadap elemen-elemen visual yang mendukung konsep permainan. Pengembangan aset visual ini adalah hasil dari kombinasi antara estetika kreatif, konteks permainan, dan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Dari proses perancangan tersebut beberapa poin penting dapat diambil.

Pertama, gaya visual yang dipilih, yakni gaya semi realis, membantu proses interaktif dalam permainan. Gaya ini dipilih berdasarkan kebutuhan permainan agar mudah dipahami dan dapat memudahkan untuk mengingat tiap peristiwa yang terjadi pada tiap periode. Hal ini berdampak positif terhadap pengalaman pemain saat bermain Kartu Peristiwa.

Kedua, perancangan aset visual ini telah berhasil mengkomunikasikan informasi yang diperlukan dengan jelas dan efektif kepada para pemain. Setiap kartu memiliki elemen visual yang konsisten dan ikonografi yang mudah dikenali, yang dapat memungkinkan pemain untuk dengan cepat memahami peristiwa apa saja yang terjadi. Hal ini berkontribusi pada kelancaran permainan dan pengalaman bermain yang positif.

Secara keseluruhan, perancangan aset visual untuk Kartu Peristiwa adalah langkah signifikan dalam merangkul aspek estetika dan fungsionalitas dalam pengalaman bermain. Dengan mengitegrasikan gaya visual yang dipilih, komunikasi yang jelas dan konsisten, aset visual ini diharapkan akan memberikan kontribusi yang berharga terhadap keseluruhan pengalaman permainan. Melalui upaya ini telah tercipta sebuah permainan. Melalui upaya ini, telah tercipta sebuah permainan yang tidak hanya memikat mata, tetapi juga menyuguhkan pengalaman bermain yang mendalam dan mengesankan bagi para pemainnya.

51

#### 5.2 Saran

Lebih meningkatkan kedalaman gaya visual dengan eksplorasi lebih lanjut, uji keterbacaan elemen visual, dan memastikan elemen-elemen yang dapat dikenali dalam berbagai kondisi. Dengan menggunakan ruang kosong secara efektif untuk penyeimbang visual, dan mempertimbangkan keterbatasan produksi dalam perancangan aset visual Kartu Peristiwa.