BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan ini menghasilkan aset game dengan tema jalur rempah nusantara. Yang mana aset game ini disesuaikan dengan sejarah asli pada zaman dahulu. Dan dalam permasalahan yang ada di dalam rumusan masalah adalah bagaimana merencanakan aset game mobile jalur rempah. Bukti dari perancangan aset ini adalah dari hasil aset game yang sudah di buat dan disatukan ke dalam game permasalahan yang kedua adalah media pembelajaran yang monoton di proses mengajar di sekolah, terutama untuk pelajaran sejarah. Maka dari itu penulis merancang aset dengan tema sejarah jalur rempah nusantara ini untuk mendukung game mobile jalur rempah agar bisa digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah. Hasil uji coba menunjukkan bahwa aset game jalur rempah nusantara yang dirancang dari segi estetika aset, segi konten aset dan aspek tujuan sudah sesuai, menarik, mudah dikenali, dan dapat diterima target audience dilihat dari persentase hasil uji coba rata-rata 81% menjawab “Sangat Setuju”. Dari hasil tersebut dapat dikatakan perancangan aset game jalur rempah nusantara sesuai dan membantu permasalahan yang ada. Dan permasalahan yang dibahas di atas mengenai bagaimana merancang aset game untuk tema jalur rempah dan apakah aset game yang disatukan ke dalam game mobile dapat menjadi alternatif untuk media pembelajaran yang menarik. Dan dari perancangan aset game tersebut dapat membantu dari segi visualnya karena dari aset yang sudah dibuat sudah

menggambarkan objek - objek yang berkaitan dengan sejarah jalur rempah dan game yang dibuat. Dan juga dari aset yang sudah dibuat ini, dijadikan satu menjadi game yang utuh sehingga dapat membantu guru dalam proses belajar di sekolah dengan media yang baru dan menyenangkan.

5.2 Saran

Dari hasil dan perancangan yang telah dilakukan ini, disampaikan saran untuk peluang kedepannya. Dengan adanya perancangan aset game dengan tema atau genre sejarah ini, akan semakin banyak dan semakin banyak peluang bagi penulis serta teman - teman yang ingin berkecimpung di dunia game developer. Karena peluang itu sangat besar di kemudian hari. Karena perkembangan teknologi dan perkembangan dunia game sebagai media yang baru untuk pembelajaran sangat dibutuhkan. Dan peluang sejarah atau mata pelajaran lainnya sangat luas dapat digunakan sebagai tema untuk membuat aset game dan juga game edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk belajar.