



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Mengerti dan memahami Pancasila merupakan hal yang penting. Dengan mengerti dan menerapi Pancasila, masyarakat dan remaja Indonesia akan mempunyai sikap kemanusiaan yang lebih baik. Walaupun seperti itu, tetap ada permasalahan dalam mempelajari Pancasila, yaitu Pancasila sangat membosankan. Dalam hal ini, penulis mencoba untuk membuat Pancasila lebih menarik dengan menggunakan media *video game*.

Dalam perancangan ini, dibutuhkannya riset yang lebih dalam mengenai Pancasila untuk bisa membuat *video game* tentang Pancasila. Penulis melakukan riset dengan memberikan survey dan pertanyaan simpel tentang Pancasila, lalu penulis juga melakukan wawancara terhadap ahli Pancasila untuk mendapatkan *insight* yang lebih dalam.

Setelah mendapatkan data yang cukup, penulis melakukan *brainstorming* dan mendapatkan konsep tentang *video game* Pancasila yang bisa membuat orang tertarik dengan Pancasila. Pemasalahan dari konsep tersebut adalah Pancasila sangat luas dan sulit untuk dijadikan *video game* yang tepat. Setelah mendapatkan ide *game* yang menarik, selalu munculnya suatu masalah yang bisa berkontradiksi dengan tema Pancasila itu sendiri.

Dikarenakan Pancasila mempunyai tema yang sangat luas, penulis akhirnya melakukan wawancara untuk kedua kalinya dengan ahli Pancasila. Dari apa yang penulis tangkap setelah berbicara tentang Pancasila, penulis dan tim

memilih untuk mengambil sisi kemanusiaan dari Pancasila untuk mempermudah penulis dan tim dalam merancang *video game* tentang Pancasila. Dalam perancangan *video game*, dibutuhkannya *UI/UX*, *environment* dan karakter untuk merancang suatu *game* yang berfungsi. Penulis berfokus terhadap perancangan *UI/UX* dengan menggunakan banyak teori dari buku dan juga referensi yang didapat dari studi referensi untuk merancang *game* ini. Hal tersebut dapat membantu menentukan kesuksesan dalam *game* yang penulis rancang.

Proses dari perancangan *UI* dan *UX* “Garatman” dimuali dengan melakukan *alpha test* untuk menguji *UX* terlebih dahulu, dari *gameplay*, kontrol, navigasi dalam level dan juga fungsi dalam tombol. Setelah melakukan *alpha test*, banyak revisi yang dilakukan mulai dari perubahan konsep *game* dan juga *gameplay*. Dikarenakan *UX* sudah berfungsi dengan baik, penulis hanya perlu memperbaiki beberapa mekanik dari *gameplay* dan menambahkan cerita yang lebih tepat dengan tema kemanusiaan. Setelah sudah memperbaiki banyak kesalahan dalam *game*, penulis akhirnya menyelesaikan bagian dari *UI* untuk memperindah tampilan dan navigasi dalam keseluruhan *game*. Untuk mengetahui *game* tentang Pancasila ini bisa memberikan ketertarikan terhadap remaja dan juga dampak baik, penulis melakukan *beta test* untuk mengetahui seberapa tepat dan sukses *game* yang dirancang ini. Penulis berharap dengan adanya *game* “Garatman”, remaja bisa lebih tertarik dan mau untuk mengetahui Pancasila dengan menerapkannya dalam kehidupannya sehari-hari.

5.2. Saran

Dari pengalaman penulis dalam merancang *game* dengan tema Pancasila, penulis dapat memberikan beberapa saran bagi peneliti yang ingin merancang Tugas Akhir:

1. Sebagai perancang *UI/UX*, dalam melakukan penjelasan terhadap suatu topik, selalu berikan detail yang lengkap seperti sketsa, *storyboard*, *empathy mapping*, jangan menjelaskan secara setengah setengah atau masih mau direncanakan / pikirkan.
2. Dalam perancangan *UI/UX*, selalu fokuskan terhadap perancangan *UX* terlebih dahulu, lalu *UI*.
3. *UI* akan muncul disaat *UX* sudah berfungsi, selalu utamakan *UX* berfungsi terlebih dahulu daripada keindahan.
4. *UI/UX* bersifat sebagai *leader* dan juga *support*, kurangnya komunikasi dan arahan akan menyebabkan kegagalan yang fatal dalam perancangan *game*.
5. Merancang *UX game* Pancasila terlebih dahulu sangatlah penting, karena jika ada terjadinya perubahan *gameplay*, cerita dan konsep akan memakan waktu lama dibandingkan merancang *UI*.
6. Untuk merancang *UI game* Pancasila, jangan terlalu terpaku dengan bentuk Pancasila itu sendiri, tetapi fokuskan dalam konsep besar dan *moodboard* yang sudah dirancang.
7. Fungsi *UI/UX* sebagai pelengkap karakter dan *environment*, biasanya pekerjaan *UI* selalu paling akhir untuk menyesuaikan *overall feel* dari karakter dan environment.