



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

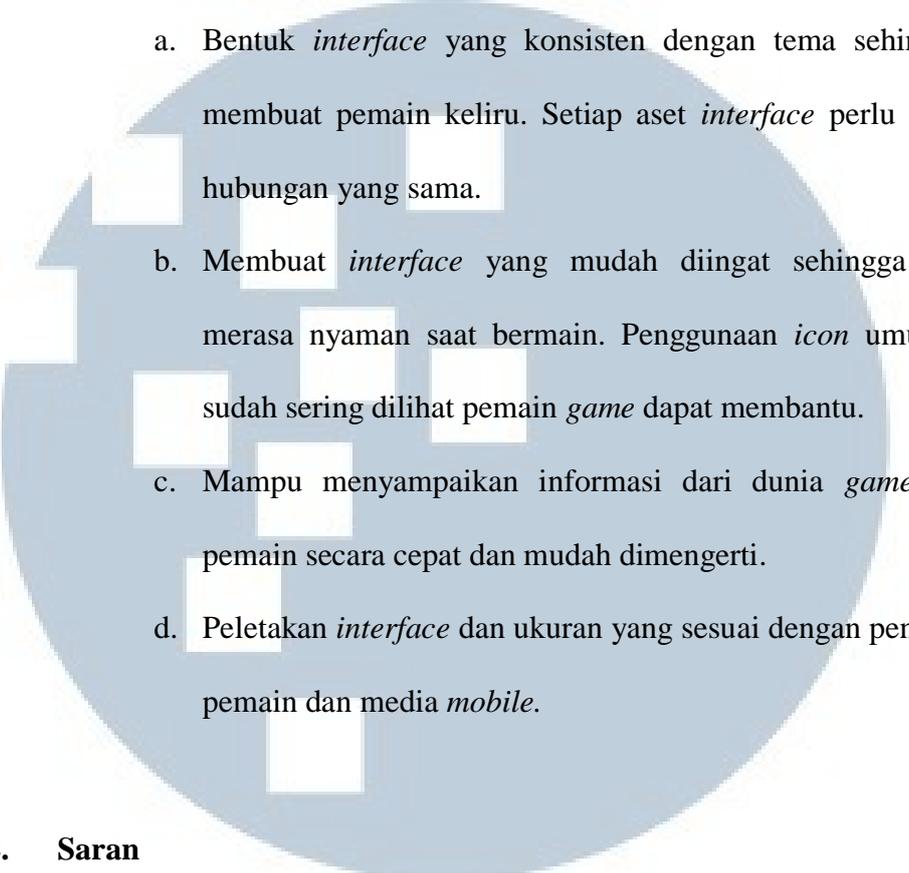
Sebagai akhir dari pembahasan laporan tugas akhir ini, penulis akan menarik kesimpulan dan memberikan saran. Kesimpulan dan saran yang diberikan penulis diharapkan akan bermanfaat sebagai masukan yang dapat membantu memecahkan masalah yang berhubungan dengan perancangan UI/UX

5.1. Kesimpulan

Melalui perancangan *game* Rakshati, penulis bersama rekan tim ingin meningkatkan ketenaran Candi Gunung Kawi yang berada di Bali, khususnya pada target primer penulis yaitu pemain *mobile game* berumur 20 sampai 25 tahun. Melalui perancangan UI/UX ini, penulis mengetahui bahwa pemain lebih menyukai UI dengan desain sederhana dan mudah dimengerti.

Selama proses perancangan UI/UX, penulis mendapatkan beberapa pembelajaran. Hal tersebut seperti bagaimana merancang UI yang mudah dipelajari dan sesuai dengan tema *game*. Dari hasil *test UX*, penulis juga mendapatkan pembelajaran mengenai keinginan dan kebutuhan setiap pemain. Dalam perancangan UI/UX, penulis melakukan beberapa hal untuk menyesuaikan visual UI dengan tema Bali dan Candi Gunung Kawi seperti penyesuaian dengan *background* dan *environment*, tipografi, *moodboard*, dan penggunaan ornamen Bali seperti kain poleng dan pola batik khas Bali.

Dalam membuat desain UI pada *game mobile*, perlu diperhatikan beberapa hal yaitu:

- 
- a. Bentuk *interface* yang konsisten dengan tema sehingga tak membuat pemain keliru. Setiap aset *interface* perlu memiliki hubungan yang sama.
 - b. Membuat *interface* yang mudah diingat sehingga pemain merasa nyaman saat bermain. Penggunaan *icon* umum yang sudah sering dilihat pemain *game* dapat membantu.
 - c. Mampu menyampaikan informasi dari dunia *game* kepada pemain secara cepat dan mudah dimengerti.
 - d. Peletakan *interface* dan ukuran yang sesuai dengan penggunaan pemain dan media *mobile*.

5.2. Saran

Perancangan pada UI/UX game bertema Bali dan Candi Gunung Kawi perlu didalami lagi sehingga visual bisa lebih menangkap penampilan dari lokasi dan budaya tersebut. Kemudian, diperlukan testing yang berulang sehingga desain UI akan lebih sesuai dengan UX pemain. Ilmu dalam bahasa pemrograman juga diperlukan untuk membuat sistem UI yang lebih kompleks.

5.2.1. Saran Pengembangan

Saran-saran yang dapat disampaikan oleh penulis berdasarkan teori dan pengalaman membuat projek ini adalah sebagai berikut :

1. Sebaiknya saat *game* sedang berganti *scene*, perlu adanya *loading screen* untuk memberikan informasi kepada pemain bahwa *game* sedang dalam proses *rendering scene* berikutnya.



Gambar 5.1. *Loading*

2. Pada opsi *setting*, perlu adanya setelan suara efek dan suara musik untuk memberikan pemain kebebasan dalam mengatur volume. Opsi lain seperti setelan bahasa atau resolusi layar juga dapat menjadi opsi tambahan yang baik untuk keperluan pemain.



Gambar 5.2. *Complete Setting*

3. Sebaiknya ada opsi *save* (kemampuan *game* untuk mencatat progres pemain) pada *game*. Untuk saat ini hanya tersedia tiga *level* tetapi untuk *game* yang memiliki jumlah *level* lebih banyak, opsi *save* adalah keperluan.



Gambar 5.3. Tombol *save*

4. Untuk saat ini, *game* hanya mampu dimainkan pada resolusi layar 1920x1080. Untuk bisa dimainkan pada seluruh layar *smartphone*, perlu adanya *code* yang memberikan *game* kemampuan untuk menyesuaikan resolusi secara otomatis.
5. Untuk memberikan rasa stimulasi kompetitif pemain, sebaiknya *game* memiliki sistem *high score* dimana pemain dapat berkompetisi dengan sesama untuk mendapatkan score tertinggi.



Gambar 5.4. *Score board*

6. Berdasarkan pengamatan dan test UX yang diadakan oleh penulis, beberapa pemain kurang tertarik dengan sistem tutorial yang statis. Pemain cenderung tidak membaca instruksi dan ingin bermain *game* secepatnya. Dengan adanya tutorial interaktif, diharapkan akan lebih menarik perhatian pemain.



Gambar 5.5. Tutorial interaktif

7. Informasi tentang status setiap tower diperlukan pemain saat dalam level permainan. Informasi tersebut hanya disediakan di halaman encyclopedia. Sebaiknya pemain dapat melihat status tersebut saat bermain game.



Gambar 5.6. Status tower in-game

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A