



### **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

#### 5.1. Kesimpulan

Sejarah merupakan ilmu yang penting untuk diingat dan dipelajari. Melalui sejarah, masyarakat dapat mendapatkan wawasan baru melalui peristiwa-peristiwa yang dulu pernah terjadi. Melalui sejarah juga, masyarakat dapat belajar melalui kesalahan-kesalahan ataupun hal-hal baik yang patut dicontoh. Namun seiring berjalannya zaman, sejarah sendiri terkadang dilupakan oleh masyarakat dan tidak diminati seiring berjalannya jaman.

Pengetahuan sejarah khususnya mengenai sejarah bangsa Indonesia ini sendiri, tepatnya pada target primer penulis sudah mulai jarang diketahui. Salah satu peristiwa besar yang mulai jarang diketahui ialah 10 November 1945. Target primer penulis tidak tahu mengenai alasan pertempuran 10 November 1945 mulai dari tanggal peristiwa, tempat peristiwa, hingga dampak yang terjadi dari peristiwa tersebut atas bangsa ini.

Melewati perancangan *game* “Jurnal Pahlawan” ini, penulis bersama dengan tim ingin memperkenalkan sejarah Indonesia yaitu Perang 10 November 1945 kepada masyarakat Indonesia melalui permainan yang menyenangkan serta UI/UX yang sederhana dan bertema historis.

Selama proses perancangan interaksi pada permainan digital ini, penulis mendapatkan beberapa pembelajaran. Hal-hal tersebut ialah bagaimana merancang *gameplay* yang menyenangkan dan tidak menyulitkan bagi pemain,

alur cerita yang menarik, dan teori-teori lainnya yang berkaitan dengan gameplay dimulai dari elemen desain ke bagian interaksi. Selain itu, penulis juga mendapatkan pembelajaran mengenai bagaimana alur kerja dalam perancangan UI/UX yang benar, kesesuaian UI dengan elemen visual lain pada permainan, proses eksplorasi UI, dan bahasa pemrograman dalam bentuk apapun sangat dibutuhkan dalam perancangan UI/UX khususnya C# dalam perancangan ini. Dalam perancangan UI/UX, penulis melibatkan berbagai hal seperti *information architecture*, *wireframe*, *persona*, *layout*, dan elemen desain seperti bentuk, warna. Penulis juga bereksplorasi bagaimana merancang UI yang bertema historis untuk konten permainan digital dengan latar waktu tahun 1945.

## 5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis, terdapat beberapa saran kepada penulis lain jikalau akan mengerjakan karya yang serupa, seperti;

1. Terus mengkomunikasikan progress agar diselaraskan dengan anggota kelompok dan disatukan pada *environment* atau karakter.
2. Menyesuaikan waktu *timeline* sehingga proses pengerjaan perancangan dapat berjalan dengan baik.
3. Membutuhkan referensi yang sangat banyak dalam pembuatan UI, agar proses perancangan didasari oleh implementasi yang telah ada sebelumnya.
4. Eksplorasi merupakan tahap yang paling dasar dan paling penting dalam pembuatan UI.

5. Membutuhkan pengetahuan *coding* C# dalam *game engine* Unity agar implementasi UI dapat berjalan dengan lancar.
6. Dibutuhkan *user test* yang berulang kali agar mendapat hasil yang sesuai untuk kebutuhan perancangan.

