



### **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

Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada permainan “MUARA” melihat dari permasalahan kerusakan lingkungan di Indonesia, kerusakan lingkungan ini khususnya hutan mangrove yang tersebar di berbagai wilayah di tepi pantai di Indonesia. Keberadaan hutan mangrove sangat penting untuk keberlangsungan kehidupan masyarakat khususnya pada daerah tepi pantai, keadaan hutan mangrove yang terancam mendorong penulis untuk menginformasikan kepada masyarakat mengenai keberadaan hutan mangrove di Indonesia. Dengan merancang *mobile game* untuk menjadi media yang ditunjukkan kepada pribadi usia remaja hingga dewasa, untuk menjadi peningkat kesadaran mengenai pentingnya hutan mangrove untuk dijaga dan dilestarikan.

Proses perancangan *User Interface* pada permainan “MUARA” mengambil tema yang berhubungan dengan hutan dan alam. Berdasarkan tema hutan tersebut segala visual untuk *Interface* berhubungan dengan alam. Tekstur yang ditetapkan berupa tekstur kayu dengan bentuk sederhana berupa papan persegi maupun persegi panjang dan lingkaran. Warna yang dipakai adalah warna – warna vegetasi dan cahaya yaitu coklat, hijau, dan kuning. Pemakaian ketiga warna utama ini supaya dapat meningkatkan keharmonisan dan kesatuan *style Interface* terhadap *Environment*. Tipografi yang dipakai berjenis sans – serif karena jenis tulisan yang terkesan humanis dan alami sehingga menyatu dengan *Interface*. Hasil akhir yang

telah selesai dirancang merupakan sebuah *mobile game* yang dapat dimainkan dalam *platform Android*.

## 5.2. Saran

Setelah melakukan penelitian ini secara keseluruhan, penulis menemukan berbagai rintangan yang ditemukan yang dirasa akan berdampak bagi peneliti dikemudian hari. Maka dari itu terdapat beberapa saran yang penulis ingin berikan bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang sama.

1. Untuk penelitian yang akan dilakukan kedepannya, diharapkan para peneliti meneliti lebih mendalam tentang topik masalah yang diangkat.
2. Dalam memilih jobdesk usahakan memilih batasan pekerjaan yang memang benar – benar menyangkut dengan topik yang diangkat.
3. Dalam merancang *User Interface* khususnya menentukan *layout* dari masing – masing *interface* gunakanlah teori *grid* ataupun teori yang menggunakan satuan unit *pixel* agar dalam proses *compiling*, letak dan ukuran dari *user interface* tidak berbeda jauh dengan rancangan.
4. Luangkan waktu lebih banyak dalam menyusun *user interface* dalam *engine* yang diinginkan.

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