

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Senjata api pada masa penjajahan Belanda merupakan senjata api yang mempunyai nilai sejarah yang tinggi karena senjata tersebut mempunyai peran untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945-1949. Pada perancangan ini bertujuan memperkenalkan senjata api dengan penyampaian informasi yang berbeda yaitu dengan media game *Virtual Reality*. Batas perancangan dibatasi dengan rentang usia 15-25 tahun dan telah melakukan *user testing* pada beberapa target audiens, sehingga terdapat beberapa aspek yang harus ditingkatkan agar dapat meningkatkan fungsi serta kenyamanan bagi penggunaanya.

Dalam merancang *game* ini, penulis menggunakan metode *design thinking* yang mempunyai lima fase pada tahap empati penulis memahami masalah yang dialami oleh *user*. Kemudian melakukan *brainstorming* dengan kumpulan-kumpulan ide sehingga membentuk konsep pada perancangan game. Setelah terbentuknya konsep, penulis mulai merealisasikan ide tersebut dengan melakukan perancangan serta uji coba kepada beberapa pengguna dengan menyesuaikan target perancangan. Hasil dari uji tersebut, penulis menggunakan kritik dan saran untuk mengembangkan perancangan game sehingga dapat sesuai dengan tujuan dalam perancangan ini yaitu memperkenalkan senjata api pada masa penjajahan Belanda.

Pada tahap perbaikan pada game ini, berfokuskan pada kenyamanan pengguna, dan interaktif pada game ini. Untuk merealisasikan hal tersebut penulis hanya menggunakan dua tombol diantaranya *grab*, dan *trigger* agar dapat mudah digunakan oleh para pengguna baru dan tidak semua pengguna baru telah terbiasa memakai *controller VR*. Pada peningkatan interaktif, penulis membuat mekanisme

senjata api yang dapat digenggam secara *virtual* dan dapat digunakan menyerupai senjata api aslinya.

Setelah melakukan pengembangan serta perbaikan lebih lanjut, penulis melakukan pengujian kepada target sesungguhnya pada *beta test* ini dilakukan agar mendapatkan pendapat lainnya terkait interaksi game dan tampilan visual game. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan pada target audiens keseluruhan interaksi dan tampilan visual dalam game sudah cukup baik karena senjata api dapat disimulasikan secara *virtual* dan tampilan objek sudah mendukung. Setelah uji coba yang telah dilakukan pada target audiens, *game virtual reality* ini terbukti dapat memperkenalkan senjata api pada masa penjajahan Belanda dari segi mekanisme dan informasi sejarah. Tetapi dengan kritik dan saran target audiens dapat diimplementasikan untuk menghasilkan final perancangan.

5.2 Saran

Pada saat penulis mengerjakan laporan Tugas Akhir ini, penulis mempelajari banyak hal yang berkaitan dengan senjata api bersejarah, teori yang digunakan, penerapan desain, dan mengatur waktu. Dengan pengalaman ini, penulis mempunyai beberapa saran yang mungkin dapat digunakan oleh pembaca yang akan melakukan penelitian selanjutnya.

1. Pada saat pemilihan dan persiapan topik usahakan topik tersebut merupakan topik yang minati sehingga proses pengerjaan berjalan lancar serta memilih topik masalah sosial yang relevan dengan kondisi masyarakat saat ini.
2. Pentingnya untuk mempelajari dan memahami lebih dalam tentang topik yang diangkat dengan melakukan wawancara kepada para ahli ataupun target sasaran sebelum melakukan tersebut persiapkan daftar pertanyaan yang efektif dan tidak terlalu banyak agar lebih banyak waktu untuk mengumpulkan data.
3. Mempersiapkan dan mengukur waktu perancangan jauh sebelum pra sidang dilakukan sehingga dapat mempersiapkan diri lebih baik lagi kemudian melakukan pekerjaan secara efektif dengan tidak menunda agar

perancangan dapat dibuat sempurna untuk *prototype day*, dan bimbingan wajib sidang.

4. Menggunakan waktu dengan mengeksplor referensi yang relevan agar perancangan dapat lebih mudah untuk dilakukan.
5. Sangat penting untuk memanfaatkan proses *prototype day* dan *beta test* sebaik-baiknya sehingga dapat mengembangkan karya lebih lanjut serta menyesuaikan tujuan perancangan.
6. Usahakan untuk selalu berkonsultasi kepada dosen pembimbing dan selalu membiasakan diri untuk tidak menunda.
7. Gunakan selalu waktu semaksimal mungkin untuk penyempurnaan karya sehingga pada saat *prototype day* dan *beta test*.
8. Untuk kedepannya jika ada perancangan yang serupa dengan penelitian ini mengenai senjata api pada masa penjajahan Belanda, disarankan untuk menargetkan usia 18 hingga 25 tahun. Dimana usia tersebut sudah cukup dewasa dalam mengetahui senjata api. Selain itu agar dapat meminimalisir kejadian yang tidak diinginkan dalam memperkenalkan senjata api disarankan untuk menambahkan *disclaimer* pada game sehingga tidak disalah gunakan walaupun hal tersebut hanya sebagai pembelajaran.

