

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Jalur rempah merupakan jalur yang dilalui oleh negara-negara Eropa dalam mencari keberadaan rempah dan menghubungi Nusantara dengan dunia yang menjadi sejarah penting yang perlu dimaknai dan dipelajari. Akan tetapi, masih kurangnya pengetahuan akan sejarah jalur rempah khususnya bagi para pelajar. Pelajaran sejarah cenderung membosankan karena sistem pembelajaran yang mengharuskan pelajar untuk menghafal materi dan masih menggunakan media buku cetak yang hanya berisikan teks sehingga dinilai kurang efektif. Oleh karena itu diperlukan media yang menarik untuk belajar sejarah

Perancangan ini menggunakan beberapa metode tertentu salah satunya metode analisis data 5W+1H yang menghasilkan media *Adventure game* berbasis *mobile* untuk remaja pertengahan usia 14-17 tahun yang bertujuan untuk membantu pelajar dalam mempelajari sejarah jalur rempah. Kemudian metode pengembangan *game Game Development Life Cycle (GDLC)* menghasilkan Prototipe *Game “Spices Journey”*.

Setelah melakukan pengujian publik kepada *target audience*, perancangan *adventure game “Spices Journey”* terbukti dapat membantu pelajar dalam memahami materi Jalur Rempah karena *game* memiliki visual yang menarik serta dan dapat diinteraksi sehingga pelajar menjadi termotivasi untuk belajar dan memiliki pengalaman yang menyenangkan dalam belajar.

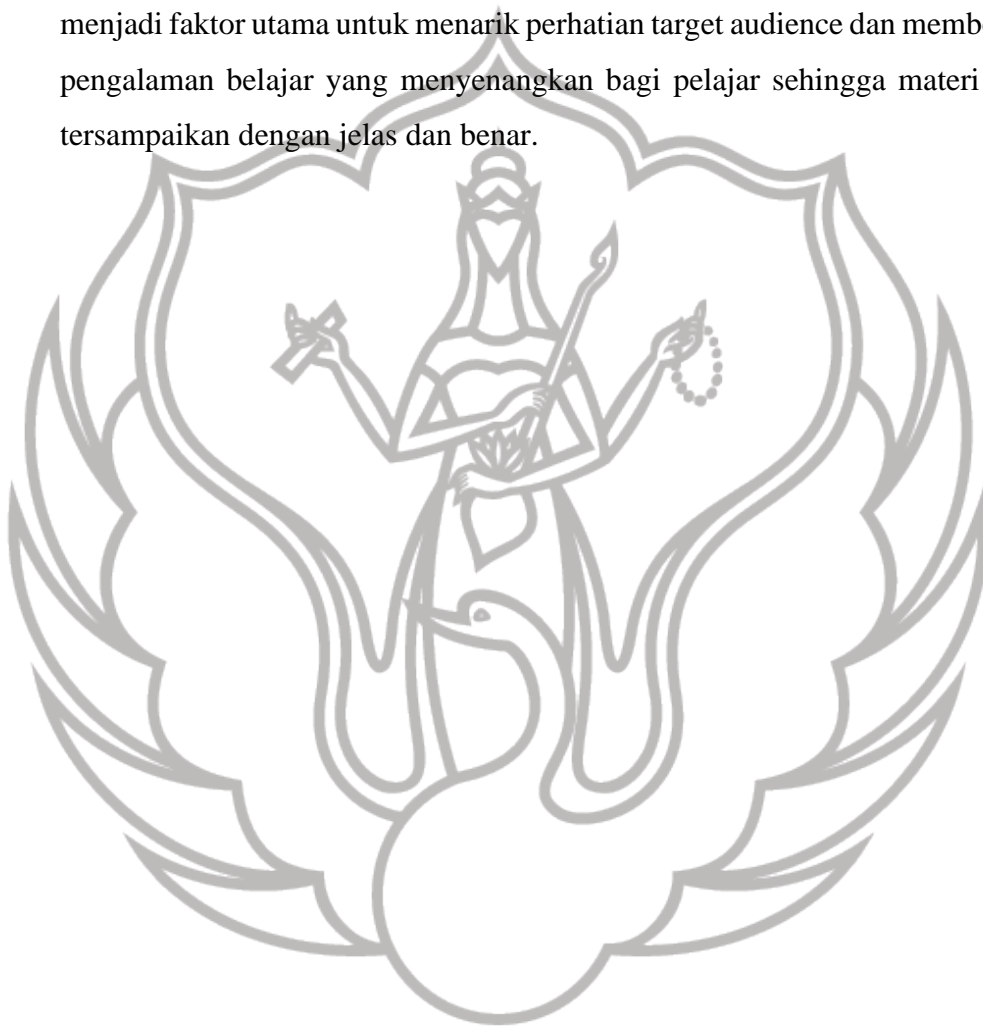
B. Saran

Berdasarkan proses yang sudah dilalui, perancang memiliki beberapa saran yang didapat dari pengujian *game* untuk perancang selanjutnya yang akan mengangkat konsep perancangan yang serupa. Diharapkan saran ini dapat membantu proses perancangan selanjutnya. Terdapat beberapa fitur yang harus diperhatikan di dalam perancangan prototipe *game*

Teks yang digunakan dalam dialog harus diperhatikan karena pelajar akan merasa bosan dalam membaca teks yang terlalu panjang dan bahasa yang

terlalu baku, serta pemilihan jenis font agar pelajar tidak kesulitan dalam membacanya. Pelajar mementingkan visual sehingga warna yang digunakan harus memiliki warna yang tidak terlalu mencolok dan nyaman dilihat dalam waktu yang cukup lama. Pelajar juga menikmati animasi dalam game sehingga animasi yang digunakan dapat dikembangkan lebih halus lagi. Pengembangan ukuran tombol pada *User Interface* agar lebih mudah untuk diinteraksi.

Perancangan game edukasi perlu memerhatikan beberapa hal-hal yang menjadi faktor utama untuk menarik perhatian target audience dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pelajar sehingga materi dapat tersampaikan dengan jelas dan benar.



DAFTAR PUSTAKA

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *PROCEEDING UMSURABAYA*.
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design*. Wiley.
<https://books.google.co.id/books?id=w9Q5BAAAQBAJ>
- Daulay, B. (2017). Sejarah Tentang Media Kreatif. *PROFILM*, 1, 106–130.
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(1), 116–133.
- Dillon, T. (2005). Adventure games for learning and storytelling. *UK, Futurelab Prototype Context Paper, Adventure Author*.
- Dinarsa Kurniawan. (2020). *Pengamat ungkap Banyak Siswa yang Tidak Suka Pelajaran Sejarah*. JawaPos.
<https://www.jawapos.com/nasional/pendidikan/20/09/2020/pengamat-ungkap-banyak-siswa-yang-tidak-suka-pelajaran-sejarah/>
- Krisdiawan, R. A. (2019). Penerapan Model Pengembangan Gamegdlc (Game Development Life Cycle) Dalam Membangun Game Platform Berbasis Mobile. *Teknokom*, 2(1), 31–40.
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar tipografi*. Elex Media Komputindo.
- Kusumawati, T. I. (2019). Komunikasi verbal dan nonverbal. *AL-IRSYAD*, 6(2).
- Larasati, C. (2020). *Jalur Rempah Bakal Dibawa ke Ruang Kelas Sekolah*. Medcom. <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/0k8RovWN-jalur-rempah-bakal-dibawa-ke-ruang-kelas-sekolah>
- Maharsi, I. (t.t.). *Ilustrasi*. Dwi - Quantum.
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18–27.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219–228.

- Mitchell, J. B. (2022). *The age of discovery*. Nature. <https://doi.org/10.1038/35088134>
- Mulyadi, Y. (2016). Kemaritiman, Jalur Rempah dan Warisan Budaya Bahari Nusantara. *Talkshow Pekan Budaya Indonesia*.
- Musfiroh, T. (2011). Strategi Bercerita Cerita Sejarah. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 1(1).
- Ningsih, W. L. (2021). *Alfonso de Albuquerque, Arsitek Utama Ekspedisi Portugis di Asia*. Kompas. <https://www.kompas.com/stori/read/2021/09/06/115933679/alfonso-de-albuquerque-arsitek-utama-ekspedisi-portugis-di-asia?page=all>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8–18.
- Peilouw, G. G. (2022). *Mengembalikan Kesadaran Generasi Muda Akan Hilangnya Kebudayaan Indonesia*. <https://kumparan.com/gregorio-peilouw/mengembalikan-kesadaran-generasi-muda-akan-hilangnya-kebudayaan-indonesia-1xJt4i91bE6>
- Prasetyo, E. B. (2006). Peran ilustrasi visual dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2(2).
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50.
- Rahman, F. (2019). “Negeri Rempah-rempah” dari Masa Bersemi Hingga Gugurnya Kejayaan Rempah-rempah. *Patanjala*, 11(3), 291735.
- Redaksi Jalur Rempah. (2021). *Jalur Rempah: Memuliakan Masa Lalu untuk Kesejahteraan Masa Depan*. Jalurrempah.Kemdikbud.Go.Id. <https://jalurrempah.kemdikbud.go.id/jalur-rempah-memuliakan-masa-lalu-untuk-kesejahteraan-masa-depan/>
- Riadi, M. (2013). *Definisi dan Elemen Game*. <https://www.kajianpustaka.com/2013/11/definisi-dan-elemen-game.html>
- Rustan, S. (2019). *Warna*. PT Lintas Kreaji Imaji.
- Safitri, N., & Darmawan, S. (2018). *Desain Kartografi Peta Kampus (Studi Kasus: Itenas, Bandung)*.

- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, S. E. (2010). *NIRMANA Elemen-elemen Seni dan Desain*. Jalasutra.
- Setiawan, A. (2021). *Tragedi Kematian Magellan*.
<https://historia.id/politik/articles/tragedi-kematian-magellan-Dwr45/page/1>
- Stone, D., Jarrett, C., Woodroffe, M., & Minocha, S. (2005). *User interface design and evaluation*. Elsevier.
- Suriyanto Rustan, S. S. (2013). *Font And Tipografi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Penerbit Andi.
- Tanjung, M. A. P. (2013). Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu–Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*.
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. <https://books.google.co.id/books?id=UM-xyczrZuQC>
- Turner, J. (2011). *Sejarah rempah: dari erotisme sampai imperialisme*. Komunitas Bambu.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029.
- Yusup, M. R. (2019, Desember 8). *Skill Seorang UX Designer — Interaction Design*. Medium. <https://medium.com/belajar-desain/skill-seorang-ux-desainer-interaction-design-3b27f49e1eea>

DAFTAR TAUTAN

<https://www.kompasiana.com/opraywinter/5c5be460677ffb1bf94d8bd3/perbedaan-font-serif-dengan-sans-serif>

<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2013/02/how-do-users-really-hold-mobile-devices.php>

<https://www.sitepoint.com/the-old-style-typeface/>

<https://suncatcherstudio.com/lettering-fonts/cursive-letters-font/>

https://www.typotheque.com/articles/a_brief_history_of_sans_serif_typefaces

<https://bocahkampus.com/unsur-seni-rupa>

<https://bocahkampus.com/unsur-seni-rupa>

<https://etismegasari.wordpress.com/2015/08/14/unsur-unsur-seni-rupa/>

<https://www.nesabamedia.com/unsur-unsur-seni-rupa-dan-prinsip-seni-rupa/>

<https://www.dictio.id/t/apa-itu-warna-hangat-dan-dingin/74109>

<https://www.rozisenirupa.com/2021/02/membuat-nirmana-unsur-unsur-seni-rupa.html>

<https://jalurrempah.kemdikbud.go.id/publikasi/sultan-kecil-mencari-rempah-juara-1-kompetisi-cerita-bergambar-2021-kategori-anak>

<https://www.republika.co.id/berita/pt4bt9385/kisah-baju-besi-dalam-tragedi-penaklukan-malaka-tahun-1511-m>

<https://www.gaceta.unam.mx/el-galeon-de-acapulco-y-la-nueva-ruta-de-la-sed/>

<https://id.pinterest.com/pin/635711303625090140/>

https://store.steampowered.com/app/380810/Herald_An_Interactive_Period_Drama_Book_I_II/

https://store.steampowered.com/app/2060130/Return_to_Monkey_Island/

<https://id.pinterest.com/pin/715439090820991361/>

<https://id.pinterest.com/pin/715439090820991361/>

<https://id.pinterest.com/pin/715439090820948621/>

<https://id.pinterest.com/pin/715439090819865636/>