

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Sejarah Rang Kayo Hitam merupakan salah satu sejarah yang kejadian yang sangat penting dalam sejarah Indonesia yang perlu dilestarikan dan diingat akan perjuangan patriotik dan nasionalis Rang Kayo Hitam dalam perlawanannya melawan Kerajaan Mataram. Pelajaran sejarah cenderung membosankan karena sistem pembelajaran membaca dan menghafal kurang menarik minat masyarakat untuk mau mendalami sejarah dari Rang Kayo Hitam, Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat menarik minat masyarakat untuk dapat lebih mengenal Rang Kayo Hitam.

Perancangan *game hack and slash* menggunakan beberapa metode salah satunya adalah metode analisis 5W + 1H dan Metode Perancangan *Game Hack And Slash* oleh kanal Youtube “Dev With Sev” yang menghasilkan media interaktif *Game* Sejarah Rang Kayo Hitam dengan Genre Hack and Slash untuk masyarakat usia remaja dewasa yang bertujuan untuk membantu masyarakat untuk lebih memahami sejarah dari Rang Kayo Hitam yang kemudian menghasilkan *game hack and slash* “Rang Kayo Hitam : The Origins”.

Metode pembuatan *game* menggunakan metode dari kanal Youtube “Dev With Sev” sangat memudahkan penulis untuk merancang *game hack and slash* Sejarah Rang Kayo Hitam ini, karena metode yang digunakan sangat rinci hingga ke hal-hal kecil. Namun ada beberapa permasalahan yang ditemukan dalam merancang dengan menggunakan metode ini yaitu, *debugging*/penyempurnaan didalam *game* sulit untuk dilakukan karena perubahan dalam 1 kode pemrograman dapat mengubah seluruh struktur dari *game* yang dirancang, permasalahan yang lain adalah ketika menambahkan *sprite* kedalam *game* membutuhkan perhitungan pixel yang pas agar membuat konsistensi dari visual *game* yang akan dirancang.

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.

Perancangan ini menggunakan metode dari “Dev With Sev” namun, didapati beberapa kesulitan dalam merancang media tersebut diantaranya adalah penguasaan bahasa pemrograman yang digunakan terlalu rumit diharapkan untuk penulis yang ingin mengangkat konsep perancangan serupa dapat menemukan bahasa pemrograman yang tepat dan mudah untuk dipahami.

Perhitungan *pixel* dalam pembuatan aset animasi karakter didalam game dan latar belakang juga harus diperhatikan untuk menciptakan konsistensi dalam visual *game* yang akan dirancang.

DAFTAR PUSTAKA

- Junaidi T.Noor. Sejarah Itu Kebudayaan. Naskah. 2008.
- Junaidi T.Noor.Nandung Batu Berlinang(Geopark Nasional Merangin Jambi).Jambi: Pusat kajian pengembangan sejarah dan budaya Jambi” Jambi Heritage”.2015.
- Kuntowijoyo.”Metodelogi sejarah”.Yogyakarta:Tiara Wacana.2003.
- Lindayanty dkk.Jambi Dalam Sejarah 1500-1942.Jambi:Dinas Kebudayaan dan Provinsi Jambi.2013.
- Soerjono Soekanto. Sosiologi: Suatu Pengantar.Jakarta: Raja Grafindo Persada.2003.
- Sugeng Priyadi.”Sejarah Lokal Konsep, Metode, Dan Tantangan”.Yogyakarta:Ombak.2015.
- Sugeng Priyadi.”Historiografi Indonesia”.Yogyakarta:Ombak.2015.
- Butgereit, L. (2015). Gamifying a PhD Taught Module: A Journey to Phobos and Deimos. @INPROCEEDINGS, 1-9.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 3-9.
- Hägglund, L. &. (2016). ‘Towards a Gamification Framework : Limitations and opportunities when gamifying business processes. *Dissertation*.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kemendiknas. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Marisa, F. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Jointecs*, 220-221.
- Marissa, F. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan penerapan. *Jointecs*.
- Mayeni, R. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Dikalangan Remaja Dilihat Dari Nilai-Nilai Karakter . *Turast*, 244-244.
- Monks, F. J. (2002). *Psikologi Perkembangan, pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Mubarok, A. (2010). *Membangun Budaya Masyarakat yang Berkarakter*. Jakarta: Kopertis Wilayah III.
- Mukhlis, M. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multi Dimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pambudi. (2018). The Development of Mobile Gamification Learning Application for Web Programming Learning. *Journal of Physics: Conference Series*.

Raftopoulos, M. (2014). Towards gamification transparency: A conceptual framework for the development of responsible gamified enterprise systems. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*.

Rousse, R. (2005). *Game design, Theory & Practice*. Texas: Wordware Publishing.

