

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam melestarikan budaya Indonesia, diperlukan suatu hal untuk menumbuhkan kecintaan masyarakat kepada budaya itu sendiri. Anak – anak merupakan salah satu target yang diharapkan dapat mengenal dan memahami budaya Indonesia. Cara untuk memperkenalkan budaya Indonesia, dalam hal ini rumah tradisional, dalam kurikulum pelajaran di sekolah kepada pelajar adalah salah satu cara paling efektif. Namun, informasi yang kurang dan cara belajar yang kurang tepat membuat para pelajar hanya menghafal daftar rumah tradisional dan asal propinsinya untuk sekedar mendapat nilai saat ulangan, lalu melupakan semua yang telah dipelajari setelah ulangan berlangsung.

Untuk menjawab permasalahan yang telah dikemukakan pada Pendahuluan, diputuskan bahwa permainan digital merupakan media yang dipilih untuk mengenalkan rumah tradisional Jawa Barat kepada pelajar. Hal ini didukung dari hasil kuesioner yang didapat oleh penulis. Selain itu dibuat juga media lain yang bertujuan untuk mempromosikan media permainan digital ini, diantaranya adalah poster, x-banner, brosur, website ,dan juga beberapa macam gimmick.

Dengan dibuatnya perancangan permainan digital pengenalan rumah tradisional Jawa Barat, diharapkan pelajar dapat lebih mengenal dan memahami, sekaligus meningkatkan kecintaan mereka kepada budaya Indonesia.

5.2 Saran

Pengenalan budaya Indonesia kepada masyarakat memang tidak mudah. Butuh cara yang efektif untuk menarik minat masyarakat untuk mempelajari budaya Indonesia.

Perancangan permainan digital pengenalan rumah tradisional Jawa Barat ini bukanlah satu – satunya cara untuk mengenalkan budaya kepada masyarakat Indonesia. Media lain pun dapat digarap untuk melestarikan kebudayaan, misalnya dalam bentuk videografi, media buku, dan lain-lain.

5.2.1 Saran dari Dosen Penguji

Penulis menerima saran dari dosen – dosen penguji dalam Sidang Tugas Akhir MDKV6. Para dosen berpendapat bahwa karya yang telah dibuat sudah cukup baik, hanya saja sistem permainan yang masih dianggap “terlalu baik” karena tidak adanya tantangan yang akan dialami oleh pemain.

Penulis sangat berterima kasih atas masukan yang diberikan oleh para dosen penguji saat Sidang Akhir berlangsung. Penulis berharap agar saran ini nantinya dapat jga menjadi masukan akan perancang – perancang lain yang akan membuat topik perancangan sejenis.