

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan adanya perancangan *digital game* yang berbasiskan sejarah Bandung Awal Revolusi sekiranya dapat membuat sebuah variasi baru dari proses pembelajaran dan pengetahuan ilmu sejarah. Sebagai media yang tidak umum digunakan dalam metode pembelajaran, *digital game* memiliki unsur yang menarik bagi para remaja karena biasanya media ini sudah biasa mereka mainkan sebagai sarana hiburan.

Unsur yang ditawarkan dalam *digital game* ini adalah penggabungan dari hiburan dan informasi sejarah Bandung. Hal ini diharapkan dapat membangkitkan minat para remaja terhadap nilai-nilai perjuangan dan patriotisme yang tertanam didalamnya. Apalagi Sejarah Bandung awal Revolusi adalah salah satu bagian sejarah Indonesia yang tidak begitu dibahas dalam kurikulum pendidikan sejarah di sekolah, memberikan kesan “baru” untuk para remaja yang bahkan menekuni literatur sejarah nasional.

Untuk *output* visual digunakan pendekatan visual kartun dan manga. Hal ini terutama dikarenakan dari trend dari masing-masing gaya visual tersebut di kalangan masyarakat, terutama remaja. Dengan adanya fitur ini diharapkan para remaja lebih bisa menerima isi dari *game* ini dan tidak menganggapnya sebagai literatur digital saja.

5.2 Saran

5.2.1 Untuk *Civitas* Akademi Maranatha

Tugas Akhir ini membantu penulis dan *civitas* akademi Maranatha untuk mengenal lebih dalam mengenai sejarah kota Bandung awal Revolusi. Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran jelas sejarah kota Bandung pada masa tersebut.

Hendaknya untuk masa yang akan datang para mahasiswa dapat diberikan lebih banyak kesempatan untuk menggunakan atau bereksplorasi dengan pendekatan-pendekatan lain berkait masalah atau tema yang diberikan

5.2.2 Untuk pihak Dinas Pendidikan Kota Bandung

Agar lebih memperhatikan media-media alternatif diluar pendidikan sekolah yang memiliki potensi untuk meningkatkan daya pikir anak remaja.

5.2.3 Untuk Masyarakat Umum

Supaya hendaknya tidak mempersempit pandangan mereka mengenai pendidikan. Pendidikan tidak hanya “wajib” ditekuni, tapi juga “menyenangkan” untuk ditekuni. Dengan adanya media alternatif ini masyarakat umum juga agak mengubah pandangan mereka mengenai *game* sebagai media hiburan saja dan biasanya sering dikatakan mengganggu proses pembelajaran.