

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Sejarah merupakan suatu identitas diri dari sebuah kota, ketika sejarah tidak lagi dikenal oleh masyarakatnya maka kota tersebut telah kehilangan identitas khasnya. Bandung merupakan kota yang kaya akan sejarah, budaya, dan seni. Akan tetapi pada masa ini remaja di kota Bandung kurang menghargai sejarah kota Bandung.

Melalui sebuah media komunikasi yang tepat dan menyenangkan yaitu *game*. Dengan sistem permainan yang menjadi suatu cara pembelajaran juga, maka tepatlah untuk target sasaran remaja usia 13-18 tahun dimana rasa keingintahuan mereka yang masih besar dan pembangunan karakteristik dalam bertanggung jawab terhadap peninggalan sejarah. Dengan *game* ini remaja secara alami akan mempelajari sejarah dengan cara yang menyenangkan, bukan mempelajarinya dengan terpaksa maupun monoton hanya melalui buku saja.

Diharapkan juga dengan adanya *game* ini, mulai tercipta generasi muda pelestari sejarah yang dapat bermula dari kegiatan menghargai peninggalan-peninggalan bersejarah.

#### **5.2 Saran**

##### **5.2.1 Saran Terhadap Audiens**

Saat ini banyak sekali kegiatan untuk mengisi waktu luang yang ditawarkan bagi remaja. Remaja haruslah pandai dalam memilih mengisi waktu yang bermanfaat, namun tidak membosankan. Memainkan *game Historical Adventures* merupakan salah satu pilihan yang bijak, karena disini remaja dapat berinteraksi dengan remaja lainnya, juga sekaligus mendapatkan pelajaran dengan cara yang menyenangkan.

### **5.2.2 Saran Terhadap Dinas Pendidikan Bandung**

Sebagai lembaga yang bergerak di bidang pendidikan, kegiatan belajar mengajar sejarah oleh guru pada murid pada masa ini tidak harus selalu berada di dalam kelas, dimana guru menerangkan dan murid mendengarkan. Sebuah alternatif cara belajar yang menyenangkan melalui *game* seperti ini dapat menjadi salah satu contohnya. Sejarah tidaklah harus selalu dipelajari melalui buku pelajaran, akan tetapi bisa juga melalui media modern. Dalam *website* Dinas Pendidikan kurang mendukung terlaksananya kegiatan ini.

### **5.2.3 Saran Terhadap Pemerhati dan Pembelajar Ilmu DKV**

Sebagai pemerhati dan pembelajaran ilmu DKV diharapkan dapat terus membimbing dan membekali mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain tidak hanya dengan pengetahuan teoritis saja. Pengetahuan praktis dan simulasi dunia kerja pun perlu dilakukan dengan porsi yang lebih banyak agar almamater tidak terkejut dengan dunia kerja yang nyata.