

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan perancangan dan pembahasan karya yang telah dipaparkan di atas, strategi untuk memperkenalkan kembali Pusaka Kujang asal Jawa Barat yang paling efektif untuk remaja di kota Bandung yaitu melalui media visual yang inovatif dan interaktif. Media yang paling sesuai dengan aspek tersebut adalah *digital game*. Visual dalam permainan menggunakan teknik ilustrasi yang menampilkan kisah sederhana tentang suasana kehidupan di kota Bandung. Cerita dalam permainan ini dikemas secara menarik dengan menambahkan beberapa unsur fiksi, sehingga permainan tidak terasa membosankan. Selain permainan sebagai media utama, terdapat juga media pendukung berupa animasi visual novel dan juga *virtual museum* yang berisi wawasan informasi mengenai sejarah dan perkembangan Kujang di Jawa Barat.

Tujuan akhir dari perancangan ini adalah meningkatkan kembali perhatian Remaja di kota Bandung untuk mengenal lebih dalam tentang Pusaka Kujang asal Jawa Barat sebagai simbol kedaulatan dan warisan kebudayaan tanah Sunda yang penuh dengan nilai historis dalamnya dengan cara yang menghibur serta edukatif. Sehingga minat remaja terhadap Kujang diharapkan dapat meningkat agar Kujang dapat lebih dimengerti, dihargai dan sekaligus dapat dilestarikan.

5.2 Saran

Saran yang diterima penulis terhadap perancangan karya tugas akhir ini adalah beberapa hal teknis terkait logo utama permainan, penggunaan warna pada kata *forging* dengan latar belakangnya terlihat kurang kontras, sehingga apabila diperkecil dan dilihat dari jauh akan sedikit sulit untuk terbaca. Penggunaan warna sebaiknya lebih berhati-hati agar tidak merusak keseluruhan visual yang digunakan terhadap

perancangan karya tugas akhir ini. Kemudian, terdapat juga saran terkait data referensi dalam permainan yang dapat dijelaskan lebih baik lagi, sehingga target *audience* permainan ini dapat memahami permainan lebih baik. Maka saran penulis terhadap perancangan tugas akhir ini adalah perancangan sebaiknya terus dikembangkan lagi dan pengerjaannya harus dilakukan dengan lebih sungguh-sungguh dan mendalami topik yang hendak dibuat.

