

## **Bab V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Perancangan UI/UX permainan “Parsahala” yang bertema budaya Batak ini di rancang untuk anak usia 12-16. Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya Batak melalui media *video game* yang dapat menghibur serta memberikan edukasi. *Video game* memberikan kesempatan untuk memperkenalkan budaya Batak secara lebih luas terutama dengan besarnya minat anak terhadap gim digital. Pengenalan budaya melalui media digital tidak hanya dapat memperkenalkan tetapi membangunkan anak untuk melestarikan kembali peninggalan turun temurun.

Perancangan UI/UX permainan “Parsahala” di buat dengan mengimplementasikan budaya Batak melalui visual bertarung unik yang mengandalkan seni tari dan alat musik tradisional. Hasil akhir yang berupa *prototype* mampu menunjukkan bahwa budaya lokal dapat dikemas menjadi visual yang dipenuhi interaksi serta edukatif. Perancangan ini diharapkan terutama pada anak 12-16 tahun mampu mengenal kembali bahwa budaya sangat menarik dan patut di apresiasi serta dilestarikan.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil perancangan UI/UX permainan “Parsahala” bertema budaya Batak, terdapat sekumpulan saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kualitas visual serta animasi pada permainan untuk memberikan kesan yang lebih indah dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan informasi secara lebih variatif terkait budaya Batak untuk membuat pemain dapat mempelajari berbagai hal dari etnis tersebut.
- 3) Meningkatkan mekanik bertarung pada permainan sehingga lebih memiliki variasi gaya bertarung dan tidak terlihat repetitif.
- 4) Melakukan peningkatan pada permainan untuk menambahkan konten serta fitur menarik yang terus mengembalikan niat bermain.