



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Awang Long adalah salah satu tokoh dari Kalimantan Timur yang kurang dikenal di daerah sendiri. Padahal dengan mengenal tokoh dari daerah sendiri, masyarakat Kalimantan Timur dapat mengetahui informasi-informasi mengenai daerah Kalimantan Timur itu sendiri di masa lalu serta mengajarkan nilai-nilai moral dari sang tokoh daerah.

Berdasarkan hasil wawancara dan teori-teori yang ada, penulis mengambil target usia 15-25 tahun karena pada rentang usia tersebut manusia dapat menangkap informasi dengan baik. Dengan perancangan *board game* Pertempuran Awang Long ini, penulis berharap agar informasi yang penulis berikan dapat tersampaikan dengan baik.

Media board game penulis ambil karena dapat mensimplifikasi informasi yang ada. Selain itu, board game dimainkan secara kooperatif agar para pemain saling bekerja sama dan dapat menumbuhkan sifat pantang menyerah.

5.2. Saran

Saran penulis bagi perancangan tugas akhir lainnya di masa depan yang mengangkat topik serupa adalah:

1. Dapat mengangkat tokoh-tokoh daerah lainnya sehingga masyarakat tiap-tiap daerah dapat mengetahui siapa saja tokoh dari dalam daerahnya sendiri.
2. Dapat meneliti lebih dalam tentang tokoh daerah dan daerahnya sehingga komponen permainan dapat menggambarkan ciri khas tokoh dan daerahnya, serta memperdalam relevansi antara komponen permainan dengan sejarahnya.
3. Memperbanyak studi literatur dan wawancara untuk memperdalam penelitian.
4. Dapat menyesuaikan target *user* dengan perancangan tugas akhir.
5. Dapat memperdalam gaya visual sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih baik.
6. Konsisten dalam pembuatan komponen dalam *board game*.
7. Mencetak komponen pada *board game* jauh-jauh hari untuk meminimalisir kemungkinan kesalahan cetak dan dapat mencetak ulang komponen yang salah cetak.