



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 IV

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan *board game* berjudul Ariyan kami ini dibuat untuk mengajarkan anak remaja berusia 16-18 mengenai makna dan sejarah perayaan keagamaan yang ada di Indonesia. Untuk membuat *board game* ini pertama kali akan dilakukan survey dan pencarian data terhadap permasalahan utama dimasyarakat mengenai tingkat pemahaman dalam upacara keagamaan didalamnya.

Dilakukan pula pencarian data dengan metode kuantitatif dan kualitatif yang jika dijabarkan berisi survey, wawancara, FGD, dan studi *literatur, existing*, dan referensi. Dari data yang sudah didapatkan, penulis pun mulai menyusun bagian-bagian dan topik yang ingin dibahas melalui metode *brainstorming* dan *mind mapping*, dari metode ini ditemukan juga *mood board* dengan kata kunci, festival, *fun*, dan *vibrance*.

Pemilihan cerita pada *board game* ini pun berpusat pada cerita sehari-hari di sekolah sehingga remaja yang memainkannya dapat lebih *relate* dengan situasi yang ada didalam ceritanya sehingga lebih dapat menumbuhkan rasa empati. Dalam merancang *visual board game* ini pun dilakukan beberapa tahap, yaitu sketsa, *base color*, *finishing*, dan *layouting*. Pemilihan konten pun dibuat lebih lokal sesuai dengan tujuan *board game* ini. Pemilihan jenis pion dan material juga disesuaikan dengan kebutuhan dan selera dari para peserta alpha dan beta test. Pada akhirnya

board game ini pun dibuat sesuai dengan tujuannya yang dibantu dengan penyelipan konten dan *visualisasi* ilustrasinya yang disesuaikan dengan target usia sehingga dapat mendidik remaja mengenai upacara keagamaan yang ada di Indonesia.

5.2. Saran

Setelah melalui proses *beta test* didapatkan banyak saran untuk mengembangkan game ini lebih jauh yaitu sebagai berikut:

- a. Penambahan konten yang lebih banyak pada jenis hari raya
- b. Memberi variasi pada bentuk atau visual pion
- c. Lebih jauh menggali mengenai konten sehingga pembuatan *board game* dapat lebih matang
- d. Lebih banyak mengulik dan bermain *board game* sehingga mempunyai referensi *gameplay* yang lebih banyak.