

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penulis merancang karya *board game* ini dengan tujuan untuk melestarikan kembali kisah dan nama para pahlawan wanita Indonesia agar perjuangan dan jasa besar para tokoh penting Indonesia tersebut tetap diabadikan turun temurun ke generasi selanjutnya serta untuk mengingatkan bahwa Pahlawan Indonesia harus selalu diingat dan dikenang agar eksistensi mereka dalam kisah perjuangannya tidak sirna.

Penulis semaksimal mungkin berusaha untuk mendapatkan data terkait seberapa banyak remaja yang masih memiliki *awareness* akan para pahlawan nasional Indonesia, dan apakah mereka mengetahui tentang adanya Pahlawan Wanita didalam jejeran tokoh penting tersebut. Penulis melakukan banyak riset untuk melengkap kebutuhan perancangan karya dalam bentuk *brainstorming*, dimana penulis mendapatkan pernyataan dari Helmy Yahya bahwa mengedukasi secara interaktif akan menjadi lebih efektif agar pembelajaran dapat lebih dimengerti sambil bermain. Dari sinilah, penulis mengambil keputusan untuk menciptakan sebuah *board game* yang mampu mengedukasi kisah dan nama para pahlawan nasional Indonesia dengan metode yang asyik. Pahlawan Wanita Indonesia menjadi hasil kerucut dari penulis karena mendapati remaja kurang mengenali adanya pahlawan wanita Indonesia diantara ratusan nama yang disahkan oleh Pemerintah.

Dapat disimpulkan bahwa hasil dari *alpha test* dan *beta test* yang ditujukan untuk remaja SMP-SMA yang berumur 12-18 tahun dapat dimainkan dengan baik serta kepuasan mereka terhadap metode belajar sejarah seperti karya berikut. Banyak yang rupanya mengetahui nama para pahlawan wanita ini, namun tidak mengetahui tentang fakta dan kisah penting dari pengorbanan pahlwan wanita itu sendiri.

Hal itu membuat remaja yang bermain menjadi tertarik untuk melanjutkan permainan tanpa merasakan bosan. Dari karya ini pun penulis sadar akan betapa pentingnya untuk mengabadikan kisah para pahlawan wanita Indonesia guna memotivasi diri bahwa sifat kepahlawanan dapat berasal dari siapapun itu, baik itu pria maupun wanita, yang menjadikan kisah mereka sebagai motivasi untuk diri sendiri agar menjadi pribadi yang lebih baik dalam lingkungan sosial. Tak luput dari harapan penulis juga dengan adanya *board game* ini, pemain dapat mengetahui lebih dalam dan fasih akan kisah dan juga sifat yang dapat dicontohi oleh jejeran pahlawan wanita Indonesia, dan menyebarkan tentang pentingnya mengetahui pahlawan yang telah mengharumkan nama bangsa Indonesia.

5.2 Saran

Board game adalah salah satu cara yang paling efektif untuk membungkus informasi yang kompleks menjadi sebuah visual yang menarik untuk menyalurkan tujuan kita dalam menginformasikan topik tertentu kepada target. Maka dari itu ketelitian dalam menggali informasi serta menghantarkan melalui ilustrasi menjadi kunci yang sangat kritis agar pemain tetap kembali untuk bermain sambil belajar menggunakan media interaktif ini.

Seorang *game designer* memiliki kewajiban untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin dan sedetail mungkin agar perancangan media secara keseluruhan dapat menghantarkan suasana dan tema yang pas dengan topik yang akan diangkat. Maka dari itu, banyaklah mengeksplorasi beragam *board game*, baik itu dalam bentuk fisik maupun *digital*. Hal-hal ini akan sangat membantu dalam merealisasikan karya yang kamu tentukan menjadi lebih optimal. Sinkronisasi pada visual dan juga penggunaan *typeface* juga merupakan hal penting yang tak boleh dilewatkan agar pemain menikmati *game experience* dan bersedia untuk memainkannya kembali untuk menyerap edukasi didalam *board game* tersebut. Mencerna informasi yang dikumpulkan merupakan tahap yang penting dan perlu dipusatkan guna mendapatkan apa yang memang secara riset orang tidak banyak ketahui padahal penting.