

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Ketersediaan media edukasi interaktif untuk mendukung pembelajaran anak mengenai Dharma dibutuhkan dan dapat dibantu dengan bimbingan orang tua/wali. Dilansir dari tzuchi.or.id (2014) Keberhasilan atas pendidikan anak merupakan tanggung jawab seorang guru dalam mengajarkan anak di sekolah, tetapi hal tersebut harus diimbangi juga dengan pendidikan dari sisi keluarga. Berdasar observasi yang penulis lakukan, Vihara di Tangerang umumnya hanya menyediakan media pembelajaran melalui ceramah Dharma yang tidak semua anak dapat langsung memahami materinya. Tidak hanya itu, sangat jarang, bahkan hampir tidak ada media edukasi berbasis interaktif yang mencakup materi Buddhis, dimana visual dan konten dari media tersebut cocok dijadikan bahan belajar untuk anak-anak. Hal ini diperkuat dari pelaksanaan wawancara bersama orang tua Buddhis yang merasa kesulitan untuk mencari media edukasi interaktif yang sesuai dengan kebutuhan anak mereka.

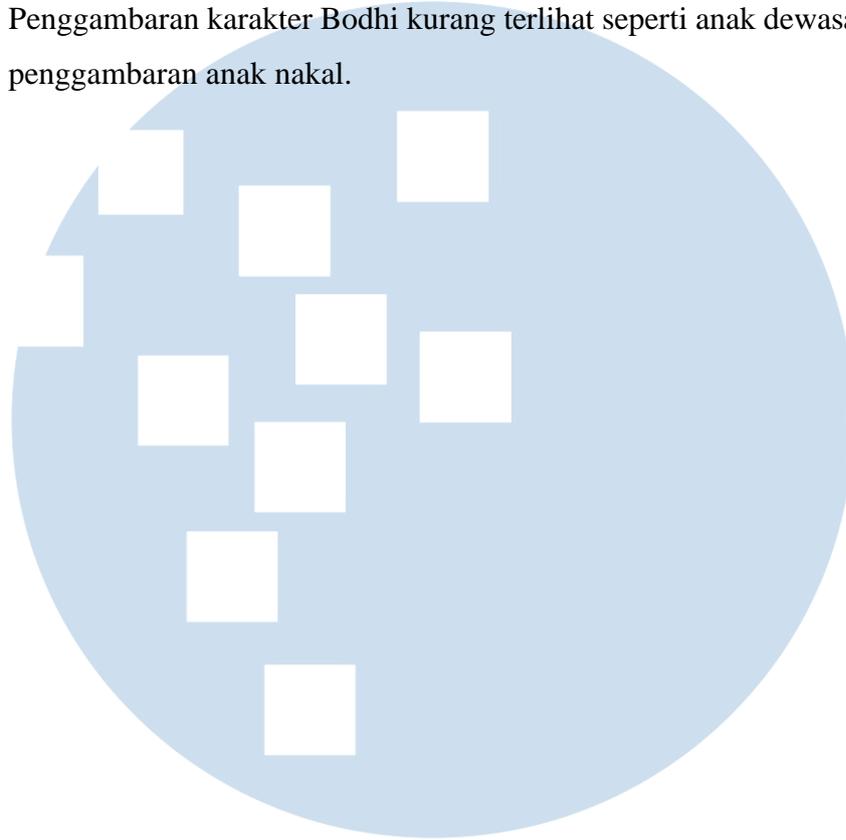
Pada perancangan papan permainan CATOUR, penulis menggunakan metode perancangan *Design Thinking*, dimana terdapat lima tahap yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Terpenuhinya perancangan media edukasi interaktif berbentuk *board game* dengan materi Brahma Vihara, bernama CATOUR. Penulis melakukan perancangan ini agar anak-anak Buddhis memiliki media pembelajaran dan dapat sekaligus bermain bersama teman, sehingga mereka selalu diingatkan pada ajaran Buddha sejak kecil dan juga membuka pintu baru untuk memberi orang tua kesempatan dalam mendidik anaknya Dharma tanpa kesulitan dalam mencari media pembelajaran Dharma yang cocok dan sesuai untuk anak.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan dan mengambil topik perancangan *board game* sebagai Tugas Akhir, penulis memiliki beberapa saran dan masukan untuk pembaca yang berada di posisi serupa dengan penulis, yaitu untuk:

1. Mulai mencari jasa percetakan *board game* dari awal perancangan, baik untuk bertanya mengenai bahan apa yang tersedia dan estimasi harga untuk mencetak *board game*.
2. Membuat daftar alternatif *board game* lainnya, sehingga jika ide awal tidak bisa direalisasikan, pembaca dapat menggunakan alternatif tersebut.
3. Jika bisa dan memiliki waktu, penulis menyarankan pembaca untuk mengunjungi tempat bermain *board game* dimana pembaca dapat mencoba papan permainan yang ada disana. Hal ini dapat memberi pembaca *insight* dan inspirasi dalam proses perancangan.
4. Menciptakan daftar perkiraan media sekunder apa yang akan dibuat, lalu mencari vendor yang dirasa cocok untuk perancangan.
5. Melakukan *test-play* dengan anak Buddhis usia 10-12 tahun sehingga mengetahui sudut pandang dan pola pikir ketika mereka bermain papan permainan CATOUR.
6. Menyediakan pertanyaan yang lebih dapat dibedakan antara benar atau salah.
7. Menambahkan unsur warna bendera Buddhis (biru, kuning, merah, putih, dan oranye) dalam papan permainan.
8. Memodifikasi bentuk jaring-jaring balok untuk *board game* sehingga dapat ditutup rapat dan kokoh.
9. Tujuan perancangan selain untuk orang tua dan anak, bisa juga ditujukan untuk sekolah minggu.
10. Menciptakan alternatif *packaging* sekunder pada perancangan papan permainan sehingga lebih aman dan tidak cepat rusak, serta dengan penambahan *packaging* sekunder, penentuan SES B menjadi tidak tepat karena harga *board game* akan lebih mahal, tidak sesuai dengan kemampuan SES B.

11. Memperjelas arah perancangan berdasar kuesioner.
12. Penggambaran karakter Bodhi kurang terlihat seperti anak dewasa, lebih ke penggambaran anak nakal.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA