

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Generasi muda berperan penting dalam melestarikan warisan budaya dan mempertahankan nilai serta identitas budaya, salah satunya adalah melalui cerita legenda. Legenda tidak hanya menceritakan tentang manusia, tetapi juga kejadian atau makhluk mistis, termasuk yang berbentuk hewan. Hewan memiliki daya tarik universal yang bisa menjadi *unique selling point*. Hewan legendaris berpotensi untuk memperkaya konsep fantasi dan memiliki simbolisme atau nilai-nilai positif yang berhubungan dengan budaya Indonesia.

Namun, legenda Indonesia jarang dikenal dan dipublikasikan. Sekalipun diangkat, media Indonesia lebih banyak menceritakan legenda yang menyeramkan. Generasi muda malah lebih mengetahui legenda dari luar negeri yang sering diangkat melalui media hiburan. Salah satu contoh media hiburan adalah *board game*, yang terbukti dapat mempermudah pembelajaran mengenai budaya dan folklor suatu negara. *Board game* dapat meningkatkan kesadaran budaya secara menyenangkan melalui interaksi sosial antar pemain, sehingga dapat memperluas pemahaman nilai-nilai budaya Indonesia.

Hasil *playtest* yang penulis laksanakan juga menunjukkan hal yang sama. “Tambo”, *board game* yang penulis rancang, berhasil mengenalkan hewan legendaris Indonesia, hingga membuat para pemain tertarik untuk mengetahui lebih lanjut. Bukan hanya itu, melainkan juga terjadi beragam interaksi antar tipe pemain yang berbeda-beda. Ada yang bernegosiasi, berebutan kristal atau kartu, hingga menggerakkan jalur atau menggunakan kartu kekuatan untuk mengganggu temannya.

Dari sini, terlihat bahwa tantangan seimbang dengan *fun* yang diberikan melalui mekanika dan tema permainan. “Tambo” dikatakan memberikan kepuasan karena pemain menghadapi tantangan yang merangsang pemikiran sambil

mendapatkan kesenangan. Permainan ini membuat pemain tetap tertarik dan terlibat, menjaga perhatian mereka selama bermain. Hal ini berarti “Tambo” tidak terlalu mudah sampai mereka bosan atau terlalu sulit sampai stres. Bahkan, sebagian pemain merasa tertarik untuk memainkannya kembali atau lebih lanjut.

Desain visual “Tambo” juga menarik banyak perhatian dari target audiens penulis, yaitu para generasi muda. Ilustrasi dari permainan ini menjadi bagian yang paling disukai dari sebagian besar orang. Ilustrasi *stylized* yang *cute* dengan mata besar dapat memikat dan memicu respons emosional yang positif. Selain itu, ilustrasi juga membantu pemain untuk memahami konten dan bentuk hewan legendaris yang diberikan unsur Indonesia.

## 5.2 Saran

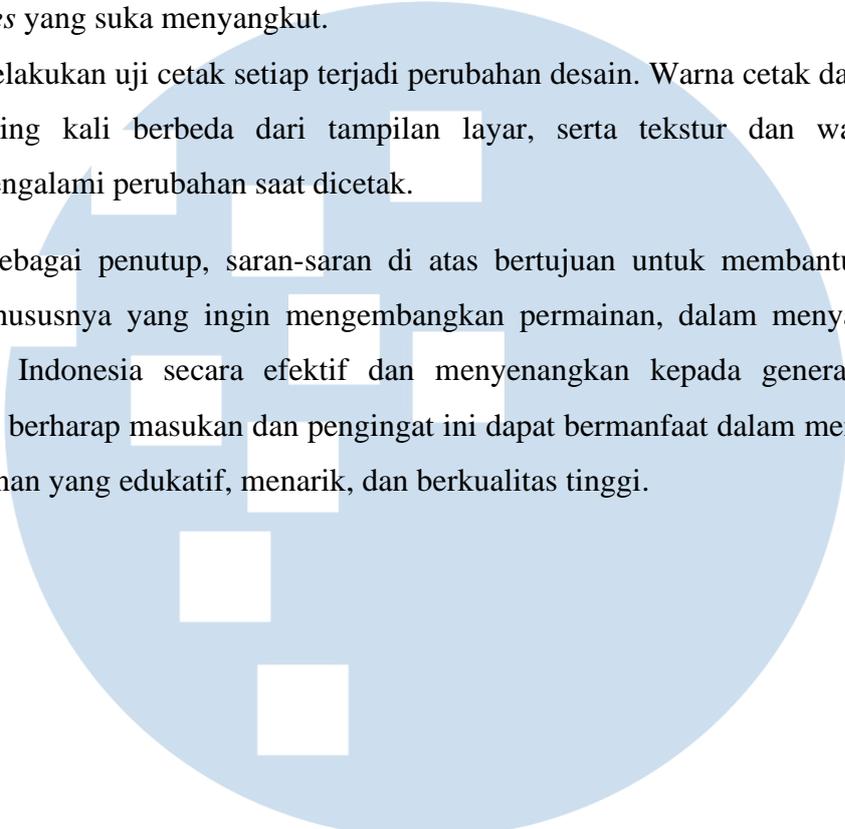
Berdasarkan perancangan *board game* mengenai hewan legendaris yang penulis rancang, terdapat beberapa saran yang didapatkan berdasarkan observasi pribadi dan masukan dari pihak lain. Berikut adalah masukan yang penulis dapat berikan bagi peneliti yang ingin mengembangkan media atau tema sejenis:

1. Mengangkat keberagaman budaya Indonesia melalui media hiburan, seperti *board game*, yang lebih menarik minat generasi muda daripada buku atau tulisan panjang.
2. Desain visual memegang peranan penting dalam menarik minat audiens. Eksplorasi gaya visual yang beragam dapat digunakan untuk menyampaikan budaya Indonesia kepada target audiens yang berbeda.
3. Mempertimbangkan cara untuk menyajikan atau mengintegrasikan cerita hewan legendaris secara lebih mulus ke dalam alur permainan, sehingga lebih mendorong pemain untuk mengetahui kisah asal dari para hewan legendaris.
4. Penambahan *background* pada kartu hewan legendaris sesuai dengan habitatnya masing-masing. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan visualisasi kartu dan tidak terlihat monoton.
5. Memberikan pengingat dan perhatian lebih terhadap vendor saat mendesain papan yang tidak konvensional. Karena sangat mungkin bahwa meskipun penulis sudah melakukan hal ini, vendor dari *board game* penulis tetap

melakukan kesalahan penempelan *tiles*. Hal ini menyebabkan permasalahan *tiles* yang suka menyangkut.

6. Melakukan uji cetak setiap terjadi perubahan desain. Warna cetak dan kontras sering kali berbeda dari tampilan layar, serta tekstur dan warna bisa mengalami perubahan saat dicetak.

Sebagai penutup, saran-saran di atas bertujuan untuk membantu peneliti lain, khususnya yang ingin mengembangkan permainan, dalam menyampaikan budaya Indonesia secara efektif dan menyenangkan kepada generasi muda. Penulis berharap masukan dan pengingat ini dapat bermanfaat dalam menciptakan permainan yang edukatif, menarik, dan berkualitas tinggi.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA