

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *board game* ini merupakan salah satu upaya untuk melestarikan warisan budaya Pencak Silat untuk generasi muda. Sangat penting bagi generasi muda untuk mengetahui nilai yang terkandung pada Pencak Silat yang telah diwariskan oleh para leluhur. Untuk mempertahankan keberadaan, nilai, serta identitas suatu bangsa, salah satu caranya adalah mengetahui dasar dari warisan tersebut. Tindakan pada seni bela diri tidak dilakukan secara asal, tetapi harus memperhatikan setiap langkah yang akan diambil. Memperhatikan konsekuensi pada setiap aksi. Tidak hanya sebagai bela diri, Pencak silat juga akan berguna pada implementasi kehidupan nyata.

Namun sayangnya minat terhadap kegiatan ini sudah menurun, hal ini didapat dari hasil penelitian melalui wawancara, dan penyebaran kuesioner ke berbagai lapisan masyarakat. Selain itu, minimnya media informasi yang inovatif mengenai pencak silat jarang dijumpai juga menjadi faktor berkurangnya minat masyarakat untuk mencari tahu lebih dalam. Oleh karena itu, media *board game* yang telah dirancang menyampaikan konten mengenai gerakan pencak silat untuk diketahui oleh para remaja dengan bentuk permainan untuk terus memperkenalkan teknik pencak silat yang dibungkus secara menarik. Dengan begitu, masyarakat luas akan mengetahui setidaknya teknik dalam seni bela diri tradisional ini.

Dengan mengetahui dasar yang dibentuk berupa media interaktif seperti *board game*, penulis berharap media ini bisa menjadi pemicu masyarakat Indonesia khususnya generasi muda agar dapat lebih menghargai dan dapat terus melestarikan kebudayaan nusantara seperti seni bela diri Pencak Silat yang bisa menjadi kebanggaan bangsa Indonesia yang tidak keang oleh waktu.

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan *board game* mengenai pencak silat yang penulis rancang. Terdapat beberapa saran yang didapatkan berdasarkan analisis pribadi dan masukan dari berbagai pihak. Berikut adalah masukan yang penulis dapat berikan bagi peneliti selanjutnya yang ingin merancang media ataupun tema sejenis:

1. Mengangkat tema warisan budaya melalui media interaktif seperti *board game*, lebih menarik dibandingkan media informasi yang berisi tulisan panjang dan monoton
2. Tema dan desain visual berperan dalam menarik audiens untuk mengulik perancangan yang sudah dibuat.
3. Selalu memperhatikan batas tepi saat merancang sebuah desain.
4. Mendesain kartu lebih baik menggunakan *rounded corner* walau hanya sedikit agar kartu tidak membahayakan
5. Mencari vendor saat mencetak desain perlu dicari saat jauh hari, apalagi media yang digunakan bukan media yang biasa.
6. Warna pada hasil cetak sering kali berbeda dengan tampilan layar, oleh karena itu lebih baik melakukan uji cetak pada setiap perubahan desain yang terjadi.
7. Permainan yang mengutamakan kartu dalam aksinya perlu diperhitungkan dengan jelas dan tepat agar keseruan dalam permainan dapat lebih terasa.