

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Pengetahuan masyarakat terutama remaja muda di luar Pandeglang mengenai cerita rakyat Banten (Cerita Pangeran Pandeglang) masih kurang. Hal ini dibuktikan dari data yang didapatkan ketika menyebarkan kuesioner pertama untuk melihat potensi target audiens, serta hasil dari wawancara yang telah dilakukan kepada Kantor Bahasa Provinsi Banten.

Perancangan *boardgame* ini menjadi sarana yang menarik dan menyenangkan bagi para remaja muda untuk mengenal budaya, termasuk cerita rakyat di Banten. Data menunjukkan bahwa 79,1% dari responden yang telah mencoba *boardgame* ini saat penulis melakukan *alpha test* menunjukkan bahwa mereka sudah lebih mengenal siapa itu Pangeran Pandeglang setelah memainkan *boardgame* ini. Revisi-revisi yang telah dilakukan dan di *test* kembali pada *beta test* menunjukkan peningkatan hasil yang lebih baik, secara desain, maupun *gameplay*.

#### 5.2 Saran

Setelah penulis melakukan perancangan mengenai *boardgame* ini, penulis mendapatkan banyak pengalaman, baik terhadap diri sendiri, maupun terhadap orang lain, seperti saat melakukan penjadwalan wawancara dengan narasumber, maupun dengan para *beta-tester*. Penulis juga belajar untuk menerima kritikan maupun saran apapun itu yang berguna dan dapat mengembangkan hasil perancangan penulis baik secara verbal, maupun yang dikomunikasikan melalui formulir. Dari pengalaman-pengalaman ini, penulis akan beberapa saran maupun masukan kepada mereka yang mau mengambil ataupun mengembakan tema yang sejenis, sebagai berikut,

### 1. Dosen / Peneliti

Penulis berharap perancangan ini dapat membantu peneliti lain dalam mengembangkan topik maupun tema yang sejenis, baik tentang budaya lokal maupun tentang *boardgame* itu sendiri. Peneliti maupun desainer diharapkan untuk dapat melakukan wawancara langsung dan meneliti sejarah apabila mengangkat budaya ataupun tradisi suatu masyarakat, dan alangkah lebih baiknya apabila peneliti dapat mewawancarai ataupun meminta izin pada warga setempat dan memastikan topik ataupun rancangan yang diharapkan tidak menyinggung suatu kelompok masyarakat.

### 2. Universitas

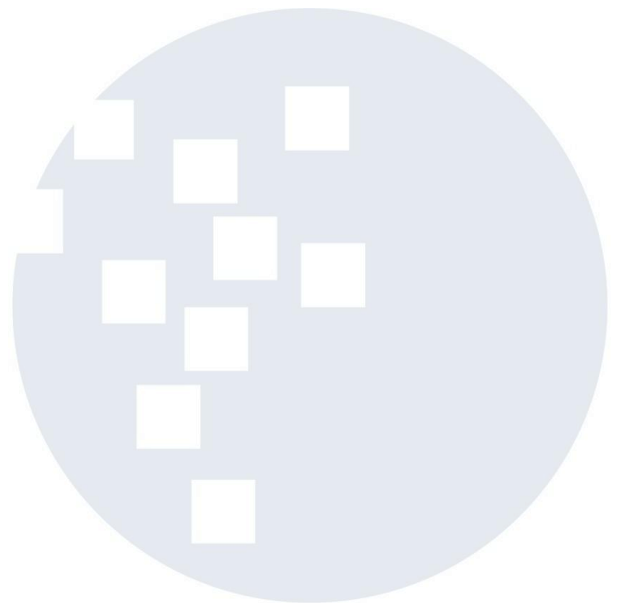
Penulis berharap perancangan ini dapat membantu mahasiswa dari Universitas Multimedia Nusantara lainnya yang memiliki topik ataupun *output* yang sama. Penulis akan sangat mengapresiasi apabila mahasiswa lainnya bisa mengangkat budaya maupun tradisi lokal dengan cara yang lebih kreatif, menarik, dan imersif.

### 3. Saran perancangan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah penulis buat, penulis mendapatkan masukan mengenai desain yang telah penulis buat meliputi penggunaan *typeface*, aturan permainan, dan juga *packaging boardgame* itu sendiri. Penggunaan *typeface* disarankan untuk lebih inovatif dan variatif, sehingga perlu adanya *research* yang lebih dalam sehingga tidak menggunakan *typeface* yang terlalu *mainstream*. Mengenai aturan, sebagai sebuah *game*, tentunya memerlukan *winning condition*.

*Winning condition* pada *boardgame* yang telah penulis rancang terdapat pada kartu karakter, biarpun begitu, alangkah lebih baiknya apabila *winning condition* juga dijabarkan dan dijelaskan pada *rulesbook* sebagai acuan aturan utama pada permainan. Terakhir untuk masalah *packaging*, bagian ekstensi pada samping *boardgame* dapat

dibuat menjadi *hardcover* dengan bahan yang sama dengan papan utama permainan, hal ini supaya bahan ekstensi sama kuatnya dengan bahan utama, membuat *boardgame* menjadi lebih kokoh dan *durable*.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA