



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Selama proses perancangan *board game* “Pekan Kue”, penulis mempelajari banyak hal mengenai bagaimana cara merancang *board game* dengan baik dan benar. Pertama, penulis harus mengenal dengan baik target usia yang sudah ditentukan agar perancangan desain *game* cocok dengan pemahaman anak-anak yang menjadi target usia. Selain itu, penulis juga mempelajari banyak hal dari ilmu pengetahuan mengenai visual yang cocok disertai dengan pemilihan warna yang disukai oleh target usia. Perancangan *board game* “Pekan Kue” ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai jenis jajanan pasar berdasarkan dari visual masing-masing jajanan pasar itu sendiri. Berdasarkan hasil dari testplay kepada target market, anak-anak yang semula hanya mengetahui getuk lindri dan putu ayu akhirnya dapat mengenali berbagai jenis jajanan pasar yang lain seperti jojorong, awuk-awuk, dan sebagainya. Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa tujuan dari *board game* ini telah tercapai sebab *board game* “Pekan Kue” dapat mengenalkan jajanan pasar yang belum diketahui oleh target usia itu sendiri sehingga selain menjadi sarana hiburan dan melatih logika, *board game* “Pekan Kue” juga memberikan wawasan baru mengenai jenis-jenis jajanan pasar yang tersebar di Indonesia terutama di Jawa.

5.2. Saran

Sebelum merancang sebuah *board game*, hendaknya kuasai terlebih dahulu ilmu pengetahuan tentang dunia *board game* beserta desain visual seperti apa yang cocok untuk target usia yang telah ditentukan. Melakukan riset adalah salah satu hal penting dalam menentukan konsep dari *board game* yang ingin dirancang. Riset dapat dilakukan dengan cara melakukan observasi atau studi pustaka melalui buku-buku atau *browsing*. *Board game* memiliki berbagai fungsi tertentu. Selain berguna sebagai alat hiburan, *board game* juga berfungsi sebagai sarana edukasi berdasarkan usia tertentu. Oleh karena itu, sangat penting untuk menentukan terlebih dahulu jenis *board game* apa yang ingin dirancang dan untuk siapa *board game* tersebut dibuat.

Dalam mendesain visual dari *board game*, perlu diperhatikan pemilihan warna dikarenakan *board game* adalah suatu permainan yang ada secara fisik. Pemilihan bahan dan kualitasnya dalam perancangan *board game* merupakan satu hal yang tidak boleh dilewatkan. Pada setiap tempat *printing*, memiliki kualitas yang berbeda-beda dan dapat menyebabkan adanya perbedaan kualitas warna yang diproduksi. Oleh karena itu, melakukan observasi terlebih dahulu merupakan suatu hal yang penting dalam perancangan *board game*.

Pengaturan jadwal perlu diperhatikan untuk menghindari adanya kendala-kendala yang dapat muncul secara mendadak. Suatu manajemen waktu yang buruk dapat mengakibatkan keterlambatan dalam proses perancangan. Selain itu, kendala-kendala lainnya dapat terjadi secara mendadak, seperti adanya kerusakan dari bahan-bahan *board game* yang telah dibuat.