

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Xiangqi merupakan suatu permainan catur, berasal dari Chinayang masuk ke Indonesia dengan membawa serta unsur budaya aslinya dan menyesuaikan diri dengan budaya lokal. Keunikan dari xiangqi adalah nilai-nilai filosofisnya yang kental dengan unsur pepatah atau pemikiran orang-orang tua jaman dahulu yang sedikit banyaknya mengajarkan suatu nilai atau cara berfikir dengan cepat dan efisien dalam memecahkan sesuatu permasalahan. Xiangqi menjadi suatu media pembelajaran yang efektif yang dapat dipelajari oleh setiap orang karena xiangqi mengajarkan nilai-nilai positif yang dapat di praktekan kedalam kehidupan sehari-hari, xiangqi juga dapat meningkatkan fungsi yang berkaitan dengan kecerdasan .Walaupun pada dasarnya xiangqi sulit dipahami karena berbentuk tulisan namun namun jika di pelajari dengan tekun maka dengan sendirinya akan memahami arti yang mendalam dalam setiap bentuk dan tulisanya.

Dengan menggunakan media kampanye sebagai tahap awal untuk memperkenalkan xiangqi kepada generasi muda khususnya pelajar, diharapkan dapat menarik minat terhadap permainan ketangkasan ini sebagai suatu media bermain sekaligus belajar, yang nantinya akan bermanfaat bagi kecerdasan dan mental . Dalam kampanye xiangqi ditekan kan unsur historisnya suasana dan tokoh dalam kejadian dan taktik perang yang dibuat dalam bentuk simulasi. Dimana pemain akan ikut terbawa dan merasakan suasana pertempuran di setiap inci dari permaian xiangqi dan juga mendapat nilai positif di dalam permainan .Dengan pendekatan media kampanye yang lebih moderen di sesuaikan dengan pemikiran dan gaya hidup pelajar jaman sekarang diharapkan dapat membangkitkan minat para remaja untuk mulai aktif dalam mendalami permaian xiangqi sebagai sesuatu yang dapat dibanggakan.

Pengalaman yang penulis dapatkan selama pengerjaan tugas akhir ini telah memberikan banyak pelajaran penting yang akan didapatkan dalam dunia kerja. Dan penulis sedikit banyak yang harus dipelajari lagi terutama dalam hidup,, ketika dalam

tekanan, mental dan respon dalam dunia kerja Dan berbagai macam pelajaran yang diberikan dalam tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis yang akan menjadi bekal ketika masuk dalam dunia kerja dan mulai meningkatkan kinerja dalam bekerja.

5.2 Saran

Dalam tugas akhir ini penulis mendapat beberapa masukan dalam hal karya yang berjudul, Perancangan Kampanye Catur Xiang Qi Uuntuk Meningkatkan Jiwa Kepemimpinan Dikalangan Pelajar, khususnya dalam segi ide dan kreatifitas serta sasaran dan teknik beserta media yang digunakan dalam mengkampanyekan catur xiangqi. Yang pertama adalah kritik mengenai kefokusn media terhadap visualisasi bentuk permainan catur xiangqi, dan juga beberapa media y6ang masih dinilai terlalu minim untuk sebuah perancangan kampanye. Ada pun masukan terhadap karya berupa media ilustrasi yang terkesan terlalu bergaya china, dan hanya sedikit mengangkat tema dari budaya Indonesia, walaupun sebenarnya teknik ilustrasi dinilai sudah baik namun harus lebih fokus kepada informasi dan tatacara dari permainan catur xiangqi.Untuk beberapa masukan dalam hal teknik pewarnaan yaitu, warna sebaiknya lebih di sesuaikan dengan target kampanye yang sudah ditentukan. Dengan adanya saran dan masukan yang sudah penulis dapatkan diharapkan pada kesempatan selanjutnya penulis dapat membuat karya lebih baik lagi.