

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian diatas, maka terjawablah pertanyaan pada rumusan masalah pada Bab 1, yaitu sebagai berikut:

- Agar nilai-nilai kearifan local dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dinikmati secara menyenangkan oleh target market, maka dirancanglah sebuah media permainan (*board game*) dengan kualitas grafik yang dirasa cocok dengan selera anak-anak. Kualitas grafik pertama-tama ditujukan untuk membangun rasa bangga akan citra wayang yang dewasa ini dirasa kuno/ kurang menarik, sekaligus menarik minat dikalangan anak-anak . Kelebihan board game in sendiri adalah selain dapat dimainkan bersama-sama, juga untuk mempraktekkan nilai-nilai kearifan local seperti kebersamaan, kerjasama, kejujuran, bertindak positif, tolong menolong, loyalitas, dsb.

### 5.2 Saran

Setelah melakukan pembuatan penelitian dan kesimpulan, maka penulis menyarankan untuk dikembangkan di kemudian waktu yaitu sebagai berikut:

- Desain permainan dibuat menjadi lebih mudah , dikarenakan setelah diadakan pengujian game play dirasa masih sulit bagi target market yang belum terbiasa bermain *board game*.
- Citra wayang adalah bentuk kebudayaan Indonesia yang sudah mulai ditinggalkan dan tidak populer di kalangan anak-anak, untuk itu perlu ada seri lanjutan dari Little Legend dengan *game play* yang lebih menarik, dengan alur cerita yang berbeda, dan nilai-nilai kearifan lain yang belum terangkat.

## DAFTAR PUSAKA

- Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Wiratmo GT, S.Sn., M.Sn. (2007). Transformasi Fungsi Gambar dalam Ilustrasi: Dari Dekorasi Visual, Interpretasi Visual, Jurnalis Visual sampai Opini Visual. Diakses tanggal 25 Februari 2013, dari <http://dgi-indonesia.com/communication-arts-%E2%80%93-illustration-competition/>
- Hariyanto, S.Pd. (2011). *Perkembangan Psikologis Remaja*. Diakses tanggal 26 Februari 2013 dari <http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/>
- Musdalifah, M.Si. (Desember 2007). *Perkembangan Sosial Remaja dan Kemandirian*. Diakses tanggal 27 Februari 2013, diambil kembali dari <http://jurnalqiro.files.wordpress.com/2008/08/05-ifah-46-56.pdf>
- Santrock, John. W. (2002). *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga
- Rollings, Andrew and Ernest Adams (2006). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. United States of America: New Riders Publishing
- Schell, Jesse. (2008). *The Art of Game Design*. United States of America: Morgan Kaufmann Publishers
- Ife, Jim (2001). *Human Rights and Social Work, Towards Rights Based Practice*, Cambridge: University
- Guritno, Pandam. (1988). *Wayang, kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
- Kresna, Ardian. (2012). *Mengenal Wayang*. Yogyakarta: Laksana

## **DATFAR LAMPIRAN**