

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di bab-bab sebelumnya, maka terjawablah rumusan masalah dari Bab I yaitu sebagai berikut.

- *Board game* terbukti cocok digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan kisah-kisah pewayangan kepada generasi muda. Untuk itu, perancangan *board game* harus dilakukan dengan memperhatikan unsur-unsur yang menarik bagi anak muda dan tidak terlihat membosankan atau terlihat seperti buku pelajaran yang sifatnya menggurui.
- *Board game* terbukti dapat memperkenalkan nilai-nilai moral di dalam kisah wayang kepada generasi muda dengan cara yang mudah dimengerti dan menyenangkan. Perancangan *board game* untuk generasi muda harus dilakukan dengan menggunakan elemen-elemen yang cenderung lebih disukai anak muda. Elemen-elemen tersebut antara lain pemakaian warna-warna yang cerah, desain karakter yang menarik, keren, unik, menimbulkan rasa kagum, dan dapat diteladani, efek aksi seperti pada komik, dan adanya unsur tantangan dalam *game* yang membuat target sasaran yaitu anak muda berminat untuk memainkan *board game* tersebut.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian dan riset serta melalui proses asistensi dengan para penguji, maka untuk perancangan yang berkaitan dengan topik yang diangkat ini di kemudian hari, penulis memberikan saran sebagai berikut.

- Perlunya konsistensi dalam penggambaran perspektif tiap karakter agar terlihat dengan jelas karakteristik karakter tersebut, terutama apabila karakter tersebut muncul berulang kali. Seperti misalnya, karakter yang sama terlihat lebih kurus atau lebih gendut di gambar yang lain. Dalam hal ini, studi karakter yang mendalam diperlukan.
- Pengulangan gambar karakter sebisa mungkin harus dihindari untuk mencegah pemain merasa bosan. Usahakan gambar karakter di kartu tidak dipakai lagi di media lain seperti pion/bidak, poster, atau *x banner*. Untuk poster dan *x banner*, penggambaran para karakter yang lebih meriah dan lebih berkesan “*action*” akan lebih menarik minat target. Selain itu, sebagai media promosi poster dan *x banner* juga harus mencantumkan info yang lebih lengkap, seperti misalnya isi *box game* atau pernak-pernik yang berhubungan dengan *board game* tersebut (kartu, pion/bidak, papan permainan, dan lain sebagainya) .