

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Alfabet adalah pelajaran yang paling mendasar untuk kebutuhan kita di masa yang akan datang. Melalui kombinasi alfabet yang berupa kata-kata kita bisa mengetahui informasi yang berguna. Apalagi dengan tingkat pendidikan yang semakin tinggi sekarang ini, penggunaan bahasa Inggris pun tidak kalah pentingnya. Juga dilihat dari perkembangan *board game* yang kurang diperhatikan di Indonesia, membuat permainan ini hamper saja terlupakan karena sudah mulai tersaingi oleh permainan-permainan elektronik berteknologi canggih. Karena itu, pada tugas akhir ini penulis ingin memberikan solusi dari permasalahan tersebut melalui dunia desain grafis yaitu membuat board game *Choose and Step*, dimana anak-anak diajak untuk dapat belajar alfabet dengan cara yang lebih menyenangkan.

Minat utama anak yang biasanya tertarik secara visual digunakan desainer untuk membuat desain board game yang lebih mengutamakan gambar serta dimensi pada elemen-elemen pendukung board game yang berukuran besar. Sehingga secara tidak langsung dapat memicu perkembangan motorik, sosial, berbicara, membaca pada anak yang memang sedang mengalami masa pertumbuhan. Dilengkapi pula dengan permainan-permainan interaktif yang diharapkan dapat memicu kreatifitas serta kecerdasan anak. Tidak lupa juga dengan keberagaman warna yang digunakan, sehingga akan lebih berkesan ceria dan imajinatif.

5.2 Saran Penulis

Bagi desainer yang ingin membuat *board game*, yang paling penting untuk diperhatikan adalah sistem permainannya. Sistem permainan yang menarik akan membuat orang lebih tertarik untuk mencobanya. Juga yang tidak kalah pentingnya yaitu visualisasi yang diterapkan apalagi jika board game tersebut ditujukan untuk anak-anak.