

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Wayang Kancil Jawa Tengah kurang dikenal oleh masyarakat, khususnya anak-anak. Dengan adanya *board game* ini, anak-anak dapat lebih mengenal seni budaya wayang Kancil Jawa Tengah dan cerita rakyat Kancil. Selain itu juga, diharapkan anak-anak dapat melestarikan serta melaksanakan pesan-pesan moral yang terdapat dalam *board game* Kancil Sang Pamong.

Penulis mengemas *board game* Kancil Sang Pamong dengan menerapkan prinsip-prinsip desain komunikasi visual, sehingga baik dari segi penggambaran, bahasa, tipografi dan lain-lain, disesuaikan dengan target primer *board game* ini, yakni anak usia 8-12 tahun. *Board game* ini tidak hanya mengedepankan sosialisasi, melainkan memberikan pesan moral yang harus diterapkan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari melalui cara yang interaktif dan menarik.

#### **5.2 Saran**

Dengan adanya mata kuliah MDKV 6, diharapkan mahasiswa dan mahasiswi Universitas Kristen Maranatha dapat menjadi lulusan yang berkualitas. Mahasiswa dan mahasiswi harus dapat mendapatkan data yang akurat dan mengatur waktu dengan baik dalam menjalani mata kuliah MDKV 6, karena waktu yang singkat dan pekerjaan yang cukup banyak dapat membuat hasil karya kurang maksimal. Universitas Kristen Maranatha pun diharapkan dapat selalu menjaga kualitas dosen-dosen pembimbing mata kuliah MDKV 6, sehingga dapat membimbing mahasiswa dan mahasiswinya dengan baik.

#### **5.3 Pendapat Target Market**

Penulis mencoba memainkan *board game* ini bersama dengan 3 anak dengan kisaran usia 8-12 tahun. Permainan dapat diselesaikan dalam 80 menit. Mereka berpendapat bahwa *board game* ini cukup menarik, karena mengusung tema tradisional, khususnya wayang Kancil. Mereka dapat menangkap pesan-pesan moral

yang ada dalam *board game* ini dan dapat memainkannya dengan baik. Mereka pun berpendapat bahwa pion Kancil kurang mencolok, perbedaan warna hanya terdapat pada warna pakaian, sehingga terkadang tertukar dengan milik pemain lain.

Dari segi sistem permainan, mereka berpendapat bahwa sistem permainan *board game* ini mudah dimengerti karena mereka seringkali memainkan *board game racing*. Jika dilihat dari segi desain, warna yang digunakan dinilai sudah cukup menarik, namun pada bagian depan box, mereka lebih suka jika terdapat gambar yang meriah.