

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

- Agar nilai-nilai kearifan lokal 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 remaja. 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 remaja. Kelebihan *board game* ini sendiri adalah selain dapat dimainkan bersama-sama, juga untuk mempraktekkan nilai-nilai kearifan lokal 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 simpel, 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 remaja, untuk itu perlu ada seri lanjutan dari Wayang Saga dengan *game play* yang lebih menarik, dengan alur cerita yang berbeda, dan nilai-nilai kearifan lokal lain yang belum terangkat.