

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas kesimpulan yang berhasil didapat dari proyek perancangan boardgame Bandung Lautan Api ini berikut juga saran bagi institusi-institusi yang berkaitan.

5.1 Kesimpulan

Proyek perancangan boardgame Bandung Lautan Api ini dapat membuat anak-anak muda tertarik pada sejarah. Pada umumnya anak muda cenderung antipati terhadap yang namanya pelajaran sejarah akibat metode pengajaran di sekolah-sekolah yang cenderung kaku dan membosankan. Sejarah menjadi sesuatu yang tidak menarik dan tidak disukai.

Sementara di sisi lain, boardgame kini sedang menjadi sebuah trend, khususnya bagi anak remaja di Bandung. Hal ini ditandai dengan munculnya banyak kafe-kafe boardgame di seluruh penjuru kota di mana para pengunjung bisa menikmati sajian makanan sambil bercengkrama dengan teman dan bermain boardgame dengan santai.

Ide menggabungkan pelajaran sejarah yang tidak disukai dengan boardgame yang disukai membuat para anak muda berpikir ulang dan mau memberikan kesempatan bagi diri mereka untuk menyukai sejarah yang kini disajikan dengan menyenangkan dan tidak membosankan.

Kunci utama yang menentukan berhasil atau tidaknya proyek ini adalah elemen visual / grafis yang ada pada boardgame. Hasil riset yang dilakukan telah membuktikan bahwa elemen visual / grafis memegang suatu peranan yang penting

dalam menumbuhkan minat dan ketertarikan khususnya bagi anak muda yang sangat peka pada style dan trend yang sedang populer pada saat itu.

Visualisasi Bandung Lautan Api pada proyek ini disajikan dengan gaya kartun dan sarat dengan warna-warna yang cerah. Visualisasi tersebut diharapkan dapat memberikan perspektif baru mengenai sejarah dan juga menumbuhkan ketertarikan anak muda terhadap sejarah negerinya sendiri.

5.2 Saran

Pada kesempatan ini penulis juga hendak memberikan saran kepada institusi-institusi terkait mengenai menumbuhkan ketertarikan anak muda terhadap sejarah melalui multimedia. Pertama-tama, bagi institusi-institusi pendidikan, khususnya sekolah, diharapkan dapat menerapkan metode mengajar yang kreatif, terutama dalam mengajarkan pelajaran-pelajaran yang sifatnya pemahaman seperti pelajaran sejarah. Gunakan media-media pendukung seperti film misalnya, untuk menumbuhkan minat dan ketertarikan anak terhadap pelajaran-pelajaran tersebut sejak dini.

Selain lewat pendidikan formal di kelas, penanaman moral dan budi pekerti juga dapat dilakukan melalui pelajaran-pelajaran informal di luar kelas, misalnya ekstrakurikuler pramuka. Penulis sangat menyarankan agar praktisi-praktisi pendidikan, khususnya sekolah, mendorong anak untuk berani bertumbuh dan berkembang di luar pendidikan formal. Justru ilmu hidup seperti itulah yang akan berguna di masa depan kelak.

Saran berikutnya ditujukan bagi pemerintah daerah khususnya pemerintah daerah Bandung. Diharapkan, pemerintah daerah dapat memberikan perhatian khusus terhadap perkembangan seni budaya yang positif di Bandung. Biarkan kreativitas-kreativitas para seniman di Bandung berkembang, misalnya lewat komunitas-

komunitas boardgame, dan juga penulis berharap agar pemerintah tidak memandang game sebagai sesuatu yang tidak mendidik, melainkan sebagai suatu media yang berpotensi untuk dijadikan alat bantu pendidikan.

Terakhir, penulis ingin memberikan saran bagi Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Di era globalisasi ini, persaingan semakin ketat, khususnya bagi para desainer-desainer grafis. Diharapkan fakultas dapat mendukung para mahasiswanya agar lebih mau bereksplorasi dengan berbagai media, tidak hanya melalui media-media yang konvensional saja.