

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Keberadaan bangunan sejarah di Kota Bandung kurang dikenal oleh masyarakatnya, karena masyarakatnya kurang kenal terkadang mereka tidak peduli dengan keberadaan bangunan-bangunan tersebut. Apabila masyarakatnya tidak peduli bisa jadi bangunan-bangunan bukti sejarah itu akan semakin tidak terawat dan terlantar termakan oleh waktu.

Karenanya untuk meningkatkan pengetahuan tentang bangunan sejarah di Kota Bandung diperlukan sebuah media yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu, sehingga anak remaja tertarik untuk mengenalnya. Salah satu cara untuk meningkatkan rasa ingin tahu remaja adalah melalui bentuk media game.

Melalui media game diharapkan anak remaja dapat belajar mengenali bangunan-bangunan sejarah. Mereka diajak untuk belajar secara tidak langsung ketika mereka bermain dengan melihat gambar-gambar bangunan sejarah. Dengan permainan yang mengasah memori diharapkan pengguna juga semakin meningkat daya pikir dan daya ingatnya.

Saran

5.2.1 Saran

Tugas akhir ini berusaha untuk memperkenalkan kembali bangunan-bangunan di Kota Bandung yaitu melalui media *Board Game*. Media game merupakan sebuah media yang dapat menarik minat orang dan dapat sekaligus memberikan edukasi secara tidak langsung. Bangunan yang diangkat dalam Tugas Akhir ini adalah bangunan yang masuk dalam kategori warisan sejarah. Oleh sebab itu tugas akhir ini dibuat dengan harapan agar tugas akhir ini dapat dilanjutkan untuk memberikan

sesuatu yang berguna dalam mempertahankan bukti peninggalan sejarah di Kota Bandung.

5.2.2 Saran Untuk Universitas

Peninggalan sejarah berupa bangunan tidak hanya di Kota Bandung saja, diharapkan kedepannya Permainan Papan ini dapat dibuat versi bangunan kota-kota lain di Indonesia.

Masukkan ditujukan Universitas Kristen Maranatha agar tugas akhir ini tidak berhenti disini tapi perlu dikembangkan agar bisa bermanfaat bagi Universitas Kristen Maranatha.