

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Jajanan Pasar merupakan warisan kuliner Indonesia yang pantas dilestarikan agar bisa dinikmati oleh generasi muda. Namun pelestarian jajanan pasar cukup sulit dilakukan karena pendekatan ke anak yang cukup sulit. Sejauh ini ada beberapa lembaga masyarakat dan organisasi - organisasi yang mencoba memperkenalkan kembali jajanan pasar kepada anak-anak namun upaya tersebut mereka anggap kurang maksimal. Media yang sudah pernah dilakukan diantaranya media komik, kartun, *web comic*, boneka dan beberapa event yang dikelola dan dirancang oleh komunitas Japarr. Penulis sendiri memilih media *board game* untuk mempopulerkan kembali jajanan pasar. Media melalui board game penulis rasa lebih efektif karena melalui permainan, anak dapat belajar sekaligus bermain mengenal jajanan pasar, dan orang tua pun dapat ikut bermain dan membimbing anak-anak.

Namun penulis juga menemukan beberapa kesulitan dalam proses perancangan boardgame, salah satunya adalah, kurangnya minat anak terhadap *board game* akhir-akhir ini, keadaan ini disebabkan oleh minimnya inovasi dan *board game* baru yang dirilis. Kalaupun ada, *board game* tersebut dinilai kurang menarik dan terlalu sulit untuk dimainkan oleh anak-anak. Namun dalam kasus *board game* kue kue, umpan balik dari target sangat memuaskan, dan target memainkan permainan dengan lancar dan memahami seluruh peraturan permainan, beberapa ada yang berkata bahwa permainan ini seru dan dapat dimainkan ulang berkali kali bersama teman, kerabat, dan orang tua. Orang tua target juga cukup senang dengan adanya permainan ini, karena selain dapat membantu melatih anak mengerti tentang jajanan pasar, juga membantu anak mengenal alat alat dapur dan fungsi - fungsinya. Sebagian besar target di luar anak - anak juga memuji tampilan visual dan gameplay yang lucu dan menyenangkan untuk dimainkan. Penulis berharap pada nantinya *board game* ini dapat teralisasi dan akan banyak lagi bermunculan *board game* - *board game* baru yang menarik dan dapat membantu melestarikan budaya Indonesia lainnya seperti batik, Bahasa daerah, baju daerah, dan makanan tradisional lainnya

5.2 Saran

Saran dari Dosen Pembimbing dan juga Dosen Penguji pada saat sidang akhir, termasuk juga pada saat *review* 1 sampai 3 adalah:

1. Penulis kurang mampu mengimbangi pembagian waktu, sehingga penulis terlalu fokus pada satu pekerjaan sehingga pekerjaan lain yang juga harus diselesaikan menjadi tertinggal.
2. Kurangnya *unity* atau kesatuan antar desain yang satu dengan yang lainnya.
3. Kurangnya inisiatif dalam proses asistensi sehingga ada beberapa unsur desain yang akhirnya tidak rampung.

Saran untuk Fakultas Seni Rupa dan Desain Maranatha, penulis ingin memberikan saran agar pada tugas akhir semester berikutnya, panel infra board untuk pameran dapat disediakan dari fakultas. Dan mungkin ke depannya FSRD akan memiliki tempat mencetak sendiri, dan dikelola oleh mahasiswa, agar mahasiswa dapat memiliki pekerjaan dan pendapatan di waktu senggang, dan mahasiswa dapat mencetak hasil karya atau sketsa lebih praktis dan mudah.

