

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Minimnya informasi dan pengetahuan mengenai potensi alam Indonesia menyebabkan tidak banyak wisata alam Indonesia yang diketahui oleh rakyatnya sendiri, terlebih anak-anak. Dengan adanya *board game* ini diharapkan, anak-anak dapat mengenal wisata Indonesia yang memiliki potensi besar dan ikut melestarikan dan mengembangkan tempat wisata yang dimiliki Indonesia ini dikemudian hari.

Penulis menggunakan strategi penyampaian melalui permainan dengan prinsip-prinsip desain komunikasi visual pada *board game* Explorina, agar materi yang hendak disampaikan tidak membosankan dan dapat tersampaikan dengan baik pada target primer, yaitu anak-anak usia sekolah dasar kelas tiga sampai kelas enam. Selain penyampaian informasi mengenai pulau-pulau di Indonesia, *board game* ini pula mengajarkan anak untuk berlatih berhitung, berinteraksi, dan bersosialisasi.

#### **5.2 Saran**

##### **5.2.1 Saran Penulis**

Masyarakat Indonesia seharusnya mulai menyadari ragam kekayaan yang dimiliki Indonesia, salah satunya yaitu melalui wisata alamnya yang Indah dan memiliki potensi alam yang besar. Dengan adanya *board game* ini semoga menjadi titik awal inovasi penyampaian informasi yang menarik mengenai kekayaan dan keragaman yang dimiliki Indonesia. Dan melalui perancangan yang ditargetkan untuk anak-anak ini diharapkan perancangan ini dapat dikembangkan dikemudian hari dengan mekanisme dan media yang sama tetapi dengan tema yang berbeda, sehingga kekayaan dan keragaman yang dimiliki Indonesia dapat diketahui, dikenal, dikembangkan dan dilestarikan dari generasi ke generasi.

### 5.2.2 Saran ketika Sidang

Guna memaksimalkan *board game* ini, perlu adanya penambahan ragam *gesture* pada visualisasi karakter dari media-media promosi untuk menambah daya tarik. Penggunaan ilustrasi yang digabungkan dengan visual yang menggunakan teknik fotografi mungkin dapat menjadi alternatif penyampaian pada *board game* ini. Selain itu *budgeting* dari perancangan ini pun perlu untuk tetap diperhatikan dan disesuaikan dengan produksi guna mengetahui jumlah harga satuan dari *board game* ini.

