

## **BAB VII**

### **PENUTUP**

#### **7.1 Kesimpulan**

*Board game* Rempahku adalah permainan edukasi tentang mengenalkan rempah-rempah Indonesia dengan latar belakang sedikitnya masyarakat yang mulai tidak mengetahui jenis dan manfaat rempah Indonesia. Perlu dikenalkannya sejak usia sekolah dasar yaitu usia 7-10 tahun. Perancangan dapat dikatakan berhasil apabila dapat dipahami dan diterapkan dengan baik oleh target audiens. Oleh karena itu harus menggunakan metode penelitian yang sesuai dengan kebutuhan perancangan. Metode *fishbone* dan 5W+1H karena dapat menemukan konsep solusi kreatif untuk perancangan *board game* ini. *Board game* dirancang dengan alur permainan yang menarik serta menyenangkan untuk media pembelajaran anak usia 7-10 tahun. Pengenalan rempah-rempah dikemas dengan 24 pertanyaan dan 36 informasi seputar rempah-rempah. *Board game* memiliki beberapa komponen dengan visual yang menarik bagi anak usia 7-10 tahun, yaitu pion, *board* utama, *board wheel*, buku panduan, dan *packaging*. Dengan adanya media pengenalan serta pembelajaran diharapkan dapat memberikan edukasi suatu wawasan tentang kekayaan Indonesia yaitu rempah-rempah.

#### **7.2 Saran**

Penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam penulisan pada perancangan ini dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan untuk evaluasi kedepannya sehingga dapat menjadi lebih baik lagi.