

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan board game pengenalan diri sendiri telah terselesaikan medianya kurang lebih selama 4 bulan. Media yang dibuat terdiri dari 4 papan utama, kartu *clue*, kartu bonus, serta token-token magnet. Setiap media telah melalui validasi dan revisi oleh dosen pembimbing agar menghasilkan desain yang terbaik. Karakter dan visual dalam permainan juga divalidasi kepada ahli ilustrator untuk mendapatkan masukan dan saran yang membangun dalam pengembangan desain yang lebih baik. Alur permainan pun telah melalui validasi oleh game master. Setelah melakukan semua proses dari pengumpulan data dan pembuatan konsep data tersebut diolah dan dibuat sampai menjadi media utama. Media juga telah diimplementasikan kepada anak-anak dari usia 3-6 tahun dengan mekanisme permainan mengadaptasi dari puzzle, dari hasil implementasi tersebut anak-anak menyukai dan bisa memainkan permainan tersebut.

Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu pihak terkait baik sekolah ataupun bagi orang tua agar dapat dijadikan sebagai media belajar yang menyenangkan bagi anak-anak usia 3-6 tahun.

5.2 Saran

Perancangan ini telah terselesaikan oleh perancang semaksimal mungkin, namun perancang menyadari masih ada ketidaksempurnaan pada perancangan ini. Oleh karena itu adanya saran dan kritik sangat dibutuhkan agar generasi selanjutnya yang mengambil perancangan board game bisa lebih berkembang dalam menemukan mekanisme permainan yang sesuai dengan target audiens. Serta dapat lebih bervariasi dalam menentukan warna serta ilustrasi-ilustrasi visual yang lebih menarik.