

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Board game “Kuk-Kuk! Ini Rumahku” dirancang untuk mengedukasi kepada anak usia 13-15 tahun akan pentingnya pelestarian burung endemik yang terancam punah di Jawa dan Bali. Keberhasilan dalam perancangan ini akan ditentukan oleh kemampuan target audiens untuk memahami dan menerapkan permainan ini dengan baik, sehingga diperlukan metode yang sesuai dengan kebutuhan perancangan. Metode kuantitatif-kualitatif dan teknik analisis data 5W+1H digunakan untuk menemukan konsep solusi perancangan *board game* ini. *Board game* dirancang dengan alur permainan yang menarik dan menyenangkan sekaligus menjadi media pembelajaran bagi anak-anak. Pengenalan burung dan habitatnya, serta ancaman-ancamannya membantu target audiens memahami mengenai pentingnya pelestarian burung tersebut. *Board game* ini terdiri dari berbagai komponen yang menarik, mulai dari buku panduan, kemasan, papan permainan, kartu, dan lain sebagainya. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang menyenangkan.

5.2 Saran

Dalam perancangan *board game* ini, peneliti menemui berbagai tantangan sehingga *board game* ini juga memiliki kekurangan. Tantangan pada proses perancangan alur permainan dan aturan yang memiliki kekurangan sehingga mungkin harus diperbaharui kembali. Selain itu, pada proses pengumpulan data juga mengalami kendala akan terbatasnya informasi mengenai beberapa burung yang ada, sehingga informasi yang disampaikan juga masih memiliki banyak kekurangan. Peneliti memiliki harapan besar untuk pengembangan *board game* yang lebih baik di masa yang akan datang serta adanya kemajuan pada data penelitian objek burung endemik yang terancam punah di Jawa & Bali. Peneliti juga berharap bahwa perancangan ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan penelitian maupun perancangan di masa yang akan datang.