

BAB 6

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Pada proses perancangan ini, telah diciptakan sebuah permainan berbentuk board game yang diberi nama "Lintas Rasa", yang dirancang dengan tujuan utama untuk memperkuat implementasi dan pelestarian budaya kuliner tradisional Indonesia di kalangan remaja. Board game ini tidak hanya berhenti pada tahap konsep atau pengembangan awal, tetapi telah melalui proses uji coba langsung dengan melibatkan target segmen, yaitu remaja, sebagai pemain utama. Dalam tahap tersebut, berbagai masukan dan saran dari para pemain menjadi masukan yang penting dalam penyempurnaan permainan sebelum akhirnya siap dipamerkan. Respons yang diterima pun sangat positif, banyak pemain mengapresiasi bagaimana unsur pendidikan dan pengetahuan tentang makanan tradisional dapat dikemas secara menarik dalam bentuk permainan yang interaktif dan menyenangkan.

Tidak hanya memberikan wawasan, permainan ini juga menghadirkan suasana yang seru dan mampu menciptakan momen kebersamaan yang menyenangkan antar pemain, sehingga hubungan sosial antar remaja pun ikut terbangun. *Board Game* Lintas Rasa juga menggunakan pendekatan desain yang menarik dan penuh warna, sesuai dengan selera dan karakteristik visual yang disukai oleh remaja masa kini. Untuk semakin menarik perhatian target segmen, beberapa media pendukung pun dipilih dan dikembangkan untuk media promosi dan menarik minat audiens. "Lintas Rasa" tidak hanya menjadi sebuah media edukatif, tetapi juga sebagai tempat bermain Bersama teman-teman yang memperkuat tali persahabatan.

6.2 Saran

Dengan diciptakannya permainan ini, penulis berharap permainan ini akan dipromosikan lebih di kalangan remaja, bahkan di luar target segmen. Banyak masyarakat yang harus memperkuat budaya makanan tradisional yang telah diangkut di dalam permainan ini. Diharapkan audiens memahami tujuan dari diciptakannya permainan ini. Diharapkan banyak yang semakin memiliki ketertarikan untuk memperkuat budaya bangsa dengan cara yang tidak itu-itu saja. Penulis menyadari, bahwa masih banyak kekurangan yang ada di dalam perancangan ini, namun kedepannya diharapkan akan semakin baik dalam pengembangan board game serta isi di dalamnya.