

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan board game “*Jejak Karapas: Pahlawan Laut Kecil*” memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan edukasi mengenai pentingnya pelestarian penyu kepada anak usia 10–13 tahun melalui media permainan yang bersifat interaktif sekaligus menyenangkan. Hasil dari perancangan ini memperlihatkan bahwa konsep board game dengan menjadikan penyu sebagai tokoh utama mampu menghadirkan sarana pembelajaran yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pengetahuan tentang enam jenis penyu di Indonesia, ancaman yang mereka hadapi, serta urgensi dalam menjaga kelestariannya. Di samping itu, keberadaan media pendukung seperti kartu koleksi penyu, kartu petualang, kartu ajaib, dan berbagai merchandise tambahan (misalnya pensil, notebook, dan gantungan kunci) semakin menambah daya tarik visual sekaligus memperkuat nilai edukatif permainan. Dengan demikian, board game ini berpotensi menjadi salah satu alternatif media edukasi lingkungan yang efektif bagi anak-anak.

5.2 Saran

Board game ini masih bisa dikembangkan dengan menambahkan variasi mekanisme permainan, sehingga lebih menantang namun tetap sesuai dengan karakter anak usia 10–13 tahun. Selain itu, penggunaan bahan yang ramah lingkungan dalam produksi board game maupun media pendukung sebaiknya dipertimbangkan agar sejalan dengan pesan pelestarian yang diusung. Uji coba dalam skala lebih luas, misalnya dengan melibatkan sekolah atau komunitas anak, juga penting dilakukan untuk mendapatkan masukan langsung mengenai seberapa efektif permainan ini dalam menyampaikan pesan edukatif. Ke depannya, perancangan dapat diperkaya dengan menambahkan elemen digital atau aplikasi pendukung agar jangkauannya lebih luas sekaligus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang akrab dengan kehidupan anak-anak saat ini.