

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan *board game* pengenalan profesi baru kepada anak muncul dari sebuah permasalahan mengenai, profesi yang dimunculkan dalam pengenalan profesi di sekolah masih berupa profesi umum dan itu-itu saja. Tidak memunculkan sebuah relevansi dengan profesi yang ada pada era modern. Permasalahan ini juga yang muncul di SD Kristen 1 Purwokerto. Terlebih lagi diambil juga dari sebuah permasalahan di SD Kristen 1 Purwokerto, belum muncul sebuah media pembelajaran yang inovatif, yang melibatkan interaksi antar murid ketika pembelajaran. SD Kristen 1 Purwokerto membutuhkan sebuah media pembelajaran tersebut. *Board game* dimunculkan karena media tersebut dapat dijadikan sebuah media pembelajaran terutama dalam pengenalan profesi yang *fun* dan juga melibatkan interaksi antar siswa untuk meningkatkan kebersamaan. Anak tidak duduk diam membaca dan memperhatikan, melainkan terlibat langsung dalam pembelajaran dan juga permainan pengenalan profesi baru. Terlebih juga belum muncul sebuah *board game* yang berfokus pada pengenalan profesi baru.

Dalam perancangan *board game* pengenalan profesi baru kepada anak, diawali dengan riset mengenai profesi baru yang muncul ditahun ini, kemudian menentukan konsep dan ide perancangan dari permainan tersebut, lalu pembuatan sketsa tangan, hingga masuk ke digitalisasi dan produksi. *Board game* ini mengangkat konsep *fun*, *soft*, *natural*, dan *simple* dengan menggunakan konsep ilustrasi *flat* namun diberi sedikit unsur *shading* agar muncul unsur kartun. Penggunaan warna yang *fun* bercirikan anak-anak digabungkan dengan warna *natural* dekat dengan alam dan pastel yang *soft*. Terlebih lagi konsep desain yang digunakan dalam tipografi *simple* menggunakan *font* san-sherif dan tipe blok. Semua konsep tersebut disesuaikan dengan target audiensnya yaitu anak usia 7-12 tahun .

6.2 Saran

Media permainan interaktif berupa *board game* pengenalan berbagai profesi baru ini ditujukan secara khusus untuk mengenalkan berbagai profesi baru yang ada, mengikuti perkembangan zaman. Melihat sedikit sekali bahkan hampir tidak ada *board game* yang

langsung berfokus pada pengenalan profesi pada *board game*, disarankan agar *board game* pengenalan berbagai profesi baru dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang *fun* kepada anak. Sebagai media pembelajaran baru dan unik untuk mengenalkan profesi-profesi baru kepada anak, sehingga muncul relevansi antara profesi dan perkembangan zaman.

Board game pengenalan profesi baru ini dirancang secara manual. Oleh karena itu untuk perancangan selanjutnya disarankan untuk merancang sebuah permainan digital mengenai pengenalan profesi. Dapat dikemas dalam bentuk game digital atau sebuah aplikasi untuk mengenalkan profesi kepada anak. Tentunya untuk profesi juga harus mengikuti relevansi dengan zaman, agar referensi profesi anak kedepannya semakin banyak.