

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Perancangan *board game* gamelan Jawa untuk anak usia 7-12 tahun di Padepokan Gunung Laos dirancang karena sejalan dengan tujuan padepokan yaitu untuk mengenalkan gamelan Jawa kepada anak-anak sekitar. Perancangan media *board game* dapat digunakan sebagai media edukasi di padepokan untuk menarik minat anak-anak sekitar. *Board game* gamelan Jawa dapat membuat anak-anak belajar mengenal kebudayaan gamelan Jawa sambil bermain melalui media selain buku seperti yang biasanya diajarkan di sekolah. *Board game* ini mengajarkan tentang gamelan Jawa mengenai bentuk, nama, etika, dan pentingnya menjaga kebudayaan sendiri agar tidak dicuri orang lain.

Media *board game* dipilih karena dianggap efisien untuk anak usia 7-12 tahun yang masuk ke dalam tahap operasional konkret. Anak-anak pada tahap ini mampu berpikir logis dan operasional apabila dalam melakukannya dibantu benda-benda konkret yaitu dengan menggunakan media permainan *board game* dan berbagai komponen pendukungnya yang terdapat interaksi secara langsung di dalamnya. *Board game* gamelan Jawa menggunakan gaya desain modern minimalis agar dapat mempermudah fokus anak, menjaga anak agar tidak bosan, dan mempermudah dalam penyampaian pesan.

Perancangan *board game* gamelan Jawa tidak hanya mengutamakan aspek visual saja namun juga memperhatikan kesenangan pemain, mekanisme, dan peraturan permainan. *Board game* gamelan Jawa menggunakan papan permainan dan komponen pendukung yang akan membantu pemain dalam belajar mengenal gamelan Jawa dengan berlomba menebak kartu dengan cepat dan benar di ruang pertunjukan dan menjadi pemenang. Di akhir permainan *board game* gamelan Jawa terdapat pelajaran untuk lebih mengenal dan menjaga kebudayaan gamelan Jawa dan menunjukkan risiko kebudayaannya akan dicuri apabila mereka tidak mengenal kebudayaannya sendiri.

## 6.2 Saran

Pembelajaran menggunakan media *board game* saat ini mulai tergeser dengan adanya teknologi dari berbagai *game* digital, namun ada beberapa hal yang tidak dapat digantikan oleh *game* digital yaitu interaksi langsung yang terdapat di dalamnya. Oleh karena itu, diharapkan media *board game* kedepannya dapat dimanfaatkan dan diterapkan di kehidupan sehari-hari dalam kegiatan bermain anak maupun dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penelitian perancangan *board game* ini diharapkan adanya penelitian lanjutan baik di bidang ilmu desain komunikasi visual ataupun di bidang lainnya mengenai efektivitas dari *board game* gamelan Jawa yang telah dirancang. Terdapat kendala biaya pembuatan *board game* gamelan Jawa yang dirasa masih cukup mahal karena proses produksi dan pemilihan material bahan. Biaya produksi kedepannya diharapkan dapat ditekan serendah mungkin atau mengganti bahan material dengan bahan yang lebih murah dan menggunakan produksi massal.