

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan permainan *board game* yang bertujuan sebagai media interaktif dalam mengenalkan cerita rakyat sejarah Pekalongan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Penggunaan gaya desain yang *fun and cheerful* dengan jenis ilustrasi chiby dan warna-warna cerah pada ilustrasi dibuat agar sesuai dengan kesukaan anak. Warna palet yang telah ditentukan juga digunakan pada media utama dan pendukung, sehingga memberikan kesan konsisten pada desain.

Perancangan *board game* ini menghasilkan papan permainan yang dapat dilipat layaknya buku cerita, papan susun, pion atau bidak dengan ilustrasi chiby, 25 kartu cerita, buku panduan, 25 keping penanda menggunakan wajah setiap karakter sebagai simbol dengan warna yang disesuaikan berdasarkan sifat karakter, dan 5 koin *jackpot* dengan simbol bintang. Lalu pada media pendukung terdiri dari kemasan permainan yang desainnya disesuaikan dengan media utama, kotak pensil dan stiker yang dapat didesain sesuai dengan kreativitas anak, gantungan kunci dengan menggunakan kait berwarna, *memo pad* yang menggunakan kertas ramah lingkungan, *motion graphic*, dan poster sebagai media publikasi.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil rancangan pada penelitian tidaklah luput dari kekurangan. Kekurangan tersebut dapat digunakan atau disempurnakan sebagai acuan penelitian dengan tema yang serupa. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi tambahan untuk perancangan selanjutnya menggunakan jenis permainan lain atau dengan modifikasi permainan. Penelitian selanjutnya diharapkan mengembangkan cerita rakyat sejarah Pekalongan menggunakan media berbeda, namun dalam lingkup Desain Komunikasi Visual seperti buku ilustrasi, buku *pop up*, infografis, animasi, dan masih banyak lagi.