

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan ini menghasilkan *board game* motif batik Pekalongan yang dapat menjadi media edukatif bagi pengunjung Museum Batik Pekalongan. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif yaitu observasi, dokumentasi, wawancara serta studi literatur sebagai referensi dalam perancangan ini.

Dalam perancangan *board game* ini, diawali dengan riset yang terjadi pada Museum Batik Pekalongan, kemudian menentukan konsep dan ide perancangan, membuat sketsa tangan, lalu masuk ke digitalisasi dan produksi. *Board game* ini mengusung tema simple dan fun dimana tema ini didapatkan pada *brainstorming* yang telah dilakukan. Perancangan ini juga menghasilkan media pendukung berupa kaos, *totebag*, poster, *x-banner*, dan iklan pada media sosial Instagram.

6.2 Saran

Media permainan interaktif berupa *board game* ini ditujukan untuk mengedukasi tentang motif batik khas Pekalongan. Melihat di Museum Batik Pekalongan hampir tidak ada *board game* yang membahas tentang batik, maka *board game* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran ketika diadakan *workshop* di Museum Batik Pekalongan sebagai salah satu media pembelajaran baru selain hanya melihat-lihat kain di galeri museum.

Board game motif batik Pekalongan ini dirancang secara manual. Oleh karena itu penulis berharap untuk penelitian selanjutnya dapat menghasilkan media yang lebih beragam.