

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Board Game Kala Ksatria merupakan media alternatif belajar untuk meningkatkan pemahaman tentang sejarah kepahlawanan Indonesia pada remaja generasi Z yang lebih mengenal *influencer* masa kini daripada tokoh-tokoh pahlawan. *Board Game* ini dikemas menarik dengan sebuah kotak *board game* yang berisikan alat-alat bermainnya dan dapat dibawa kemana pun dengan mudah. Permainan yang dibuat dengan bahan utama kayu ini tentunya memiliki daya tahan yang kuat sehingga awet dan tidak mudah rusak.

Permainan ini mengadaptasi mekanisme gim daring populer yang diaplikasikan pada permainan klasik yang bertujuan untuk mengurangi durasi bermain *smartphone* yang terlalu lama dan juga untuk meningkatkan interaksi sosial yang lebih intim dengan lingkungan serta menanamkan minat belajar sejarah dengan cara yang seru dan tidak membosankan.

Pentingnya wawasan kebangsaan untuk masyarakat khususnya remaja adalah untuk menumbuhkan rasa Nasionalisme dan menghidupkan kembali semangat perjuangan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui *Board Game* nilai-nilai kepahlawanan dapat disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah diingat. Selain mendapatkan pengetahuan, dengan bermain *board game* juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan pengambilan keputusan.

Setelah dilakukan uji coba kepada target audiens, permainan *Kala Ksatria* membutuhkan waktu lebih lama untuk dapat dipahami dibandingkan permainan seperti ular tangga dan *monopoli* karena peraturan bermain yang lebih kompleks, sehingga *game* ini dapat dikategorikan sebagai permainan tingkat *intermediate* yang juga bergantung kepada *game play* masing-masing pemain.

Berdasarkan uji coba, target audiens memberikan respon positif dimana responden mengungkapkan bahwa ini adalah cara yang seru untuk belajar, tidak hanya mengenal pahlawan tetapi juga bisa mempelajari strategi dan perhitungan

angka-angka. Hanya saja, sayangnya permainan ini sedikit sulit dan membutuhkan waktu cukup lama untuk memahami dan beradaptasi.

B. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan untuk peneliti atau perancang lain yang tertarik dengan perancangan *game*, hal paling utama yang harus ada yaitu kesukaan terhadap *game*. Dengan dasar tersebut maka lahirlah ide-ide unik untuk merancang sebuah permainan yang menarik. Merancang *board game* tentu saja tidak lepas dari riset yang detail tentang jenis-jenis *board game* sampai dengan tema dan isi konten yang ingin disampaikan. Hal terpenting lainnya adalah tes uji coba untuk menemukan kemungkinan *bug/error* pada *board game* sebelum diproduksi secara nyata.

Dari perancangan ini ditemukan bahwa *board Game Kala Ksatria* berada di tingkatan *intermediate* sehingga butuh waktu lebih lama dipahami oleh target audiens sendiri. Oleh karena itu ada baiknya untuk mengajak kakak atau orang tua untuk mempermudah memainkan permainan ini.

Kurangnya wawasan kebangsaan mengakibatkan nilai-nilai kepahlawanan semakin memudar. Hal ini dikarenakan dunia pendidikan yang kurang menyesuaikan diri dengan perkembangan globalisasi sehingga belajar sejarah menjadi hal yang sangat membosankan dan identik dengan tumpukan buku-buku hafalan. Oleh karena itu diharapkan dengan perancangan *board game* sebagai media alternatif belajar ini dapat menumbuhkan kembali nilai-nilai sejarah yang mulai terkubur dan memperkenalkan media yang seru untuk belajar sejarah kepahlawanan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Soekanto R. Edi.2011.*Panglima Besar Tidak Pernah Sakit*.PT Suka Buku
(Penerbit Narasi)

Tempo.2017.*Bung Tomo Soerabaja di Tahun 45*.PT Gramedia

Soekanto Soerjono.2007.*Sosiologi Suatu Pengantar*.Raja Grafindo Persada.

Jurnal, Skripsi

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*,13(1), 184-190.

Riduansyah.2017.*Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 6 (2) Oktober 2017.

Faruqi Fazlurrahman.2017.Tugas Akhir Perancangan komunikasi visual game “Timun Mas the RPG” Sebagai media untuk mempopulerkan kembali cerita rakyat bagi remaja Indonesia. Yogyakarta, Jurusan Desain Komunikasi Visual STSRD VISI Yogyakarta.

E-Journal

Caillouis, Roger.2001. *Man, Play, and Games: Chapters 1*. Penerjemah.
Glencoe: The Free Press of Glencoe, Inc.

http://creativegames.org.uk/modules/Intro_Game_Studies/Caillois_Man_P lay Games Chapters1 2-2001.pdf. Diakses pada 12 Oktober 2021 Pukul 14:50)

Scorviano, Mike. 2010. Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan. *Page 18*.

<https://text-id.123dok.com/document/rz3n3px8q-board-game-permainan-papan.html>. Diakses pada 13 Oktober 2021 Pukul 15:25)

Website

Ruang guruku.2021.Briggs, Leslie J. 1977. Instructional Design, Educational Technology.

(<https://ruangguruku.com/pengertian-mediapembelajaran/>. Diakses pada 8 Oktober 2021 Pukul 18:37)

Ruang guruku.2021.Dale, E. 1969. Audiovisual Method in Teaching. Third Edition. (<https://ruangguruku.com/pengertian-media-pembelajaran/>. Diakses pada 8 Oktober 2021 Pukul 20:19)

Adityo, Sutrisno.2016.Dimiyanti.1992. Teori permainan.

(<https://sutrisnoadityo.wordpress.com/2013/10/12/teori-permainan-game-theory/>. Diakses pada 13 Oktober 2021 Pukul 17:46)

Dosen Pendidikan.2020. Sudiana, Dendi.2001. *Tipografi*

(<https://www.dosenpendidikan.co.id/tipografi-adalah/>. 14 Oktober 2021 Pukul 19:20)

Effantra.2009. *National Education Associaton* (1969). Pengertian Media Pembelajaran.

(<http://effantra.blogspot.com/2009/11/pengertian-media-pembelajaran.html/>. Diakses 8 Oktober 2021 Pukul 21:08)

Kelas Desain.2014.Rustan, Surianto 2009. Dasar & Penerapannya. Dikutip Satria, Pengertian layout.

(<https://kelasdesain.com/pengertian-layout/>. Diakses pada 13 Oktober 2021 Pukul 16:52)

Arulinegame.2016.Wisana, Nelson Gustav.2011 (indonesiabermain.com)

(<http://arulinegame.blogspot.co.id>. Diakses pada 13 Oktober 2021 Pukul 16:20)

Zetizen.2016. Teknik Coloring Dengan Watercolor.

(<https://zetizen.jawapos.com/show/1806/teknik-coloring-denganwatercolor>. Diakses pada 14 Oktober 2021 Pukul 19:35)

LAMPIRAN

Lembar Konsultasi



STSRD VISI
INDONESIA

F.STSRD

SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Kartikarani NIM : 11191099
SEMESTER : 5 TAHUN AKADEMIK : 2021/2022
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG SEJARAH KEPAHLAWANAN PADA REMAJA
PEMBIMBING : Wahyu Tri Widadijo, S.Sn, M.Sn

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
2 Okt 2021	-Proposal	-Penambahan perodesasi pada batasan masalah	f.
15 Okt 2021	-BAB I -Konsul Latar belakang -Skema perancangan -Target audiens	-Membuat perancangan lebih komprehensif -Revisi alur latar belakang	f.
18 Okt 2021	-BAB II -Konsul analisis data dan analisis audiens -Konsul mekanisme board game	-Hilangkan yang tidak relevan -Tujuan dan mekanisme harus sejalan	f.
25 Okt 2021	-Konsul mekanisme boardgame dan contohnya -Landasan teori -BAB III	-Buat kartu baru -Sumber jelas -Mematangkan konsep -Alur permainan	f.
18 Nov 2021	-Konsul konsep verbal & visual	-Karakter diperkuat	f.
06 Dec 2021	-Konsul Bab III -Finalisasi karya -Konsul Bab IV	→ sket. B2 + U12 → Fin / edan	f.
09. Dec 2021	-Konsul Final Revisi bab III & IV	-	f.

20 Dec 2021	Konsul bab V kesimpulan saran	B1-r (cek km)	f.
31 Dec 2021	Cek Revisi akhir	Revisi	f.
6 Jan 2022	Konsul kanya akhir	Meu Ujiz. 6/22 1	f.

Ketua Jurusan :

(Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

(Wahyu Tri Widadijo, S.Sn, M.Sn)

Foto Karya



Dokumentasi Sidang *Online* 17 Januari 2022

