

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### V.1 Kesimpulan

Melalui Perancangan *Board Game* “Petualangan Kera Sakti” sebagai media pengenalan kesenian Wayang Potehi ini, dapat disimpulkan bahwa,

1. Dalam perancangan ini karakter *Sun Go Kong*, *Tong Sam Cong*, *Tie Pat Kai* dan *Wu Cheng* divisualisasikan berdasarkan referensi asli dari wujud wayang potehi yang disederhanakan, sehingga Target audience yaitu anak-anak bisa mendapatkan visualisasi atau gambaran sederhana bagaimana wujud para karakter dalam bentuk wayang potehi.
2. Warna-warna yang dipilih adalah warna yang khas dengan budaya Tionghoa atau chinese sehingga lebih menyatu dengan tema.
3. Media *Board Game* dipilih mengingat betapa candunya anak-anak dalam bermain game online dan mulai meninggalkan permainan traditional. Selain itu permainan *Board Game* ini bisa melatih anak-anak dalam hal kekompakan.
4. Latar *Board Game* yang berada di gurun pasir diambil dari salah satu kisah cerita perjalanan kebarat dimana *Sun Go Kong*, *Tong Sam Cong*, *Tie Pat Kai* dan *Wu Cheng* melewati padang pasir dalam perjalanan menuju tujuan mereka.
5. Karakter musuh dalam permainan ini saya ambil dari beberapa kisah dalam cerita perjalanan kebarat, dimana dalam cerita tersebut *Sun Go Kong*, *Tong Sam Cong*, *Tie Pat Kai* dan *Wu Cheng* bertemu dengan siluman kerbau, putri kipas dan siluman lipan. Visualisasi mereka saya ambil berdasarkan referensi dan disederhanakan dari drama kolosalnya.
6. Ular yang digunakan dalam permainan juga merupakan salah satu siluman yang ditemui rombongan *Sun Go Kong* yaitu siluman ular.
7. Bunga teratai digunakan sebagai petak pertolongan, karna bunga ini adalah bunga yang selalu dibawa oleh dewi *Kwan Im*. Dalam cerita perjalanan kebarat saat mengalami kesulitan pendeta *Tong Sam Cong* akan berdoa dan meminta pertolongan kepada Dewi *Kwan Im* sang Dewi Penolong yang berhati lembut.

8. Kuil yang menjadi akhir dalam permainan adalah gambaran akhir dari perjalanan *Tong Sam Cong* dan murid-muridnya *Sun Go Kong*, *Tie Pat Kai* dan *Wu Cheng* setelah menempuh perjalanan yang jauh untuk mempelajari lebih dalam tentang kitab agama Budha.

### **V.1 Saran**

Perancangan yang sudah dilakukan masih dikatakan belum mencakup banyak hal dalam kesenian wayang potehi itu sendiri, masih banyak kelemahan dalam perancangan ini yang bisa dikembangkan kembali. Contohnya sebagai berikut :

1. Mengangkat cerita pertunjukan wayang potehi lain sebagai tambahan referensi publik agar pengetahuan mengenai wayang potehi ini semakin luas.
2. *Sun Go Kong* mempunyai banyak cerita dalam kisahnya yang bisa dikembangkan dalam bentuk perancangan maupun penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

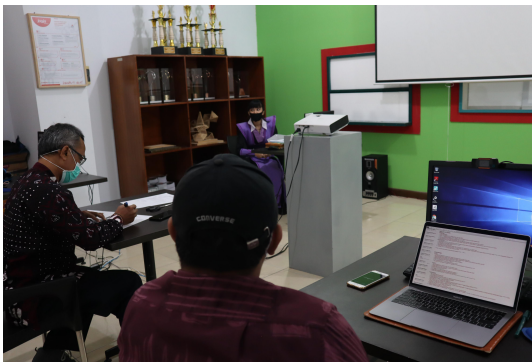
### **Buku**

- Widjaya, Yan. 2015. Sun Go Kong Legenda Kera Sakti.  
PT Gramedia Pustaka Utama
- Hurlock. 1988. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John W. 2009. Psikologi Pendidikan buku 1.  
Jakarta: Salemba Humanika.
- Rustan, Suriyanto. (2011). Font dan Tipografi. Jakarta: PT. Gramedia
- Sanyoto, Sudjiman Ebd. 2005. Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain.  
Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual.  
Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kotler, Philip Gary Armstrong. 2008, Prinsip-Prinsip Pemasaran, Edisi 12 Jilid 1,  
Erlangga, Jakarta

### **Jurnal dan Skripsi.**

- Darmawan Erwin. 2015. Perancangan Komunikasi Visual Buku Infografis  
Mengenal Wayang Potehi. Yogyakarta.
- Widyani, dkk. 2017. Wayang Potehi: Makna Ragam Hias Hewan Pada Dekorasi  
Panggung Pertunjukan.
- Setiawan, Aryapratama. 2016. Perancangan Komunikasi Visual Board Game  
Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Mengenal Hewan, Buah Dan Sayur  
Serta Huruf Pada Anak Usia Dini. Yogyakarta.
- Elfiadi. 2016. Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini
- Chion, dkk. 2018. Perancangan Board Game Pembelajaran Bagi Perkembangan  
Karakter Anak Usia 4-6 Tahun.
- Sigit Dwi Kusrahmadi. 2007. Pentingnya Pendidikan Moral Bagi Anak Sekolah  
Dasar.
- Rahma, dkk. 2016. Analisis Wayang Potehi Di Desa Gudo Kabupaten Jombang.

## LAMPIRAN









SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Annie Olkavia  
SEMESTER : Besap  
JUDUL PA : Perancangan Board Game sebagai Media Pengenalan Kesenian Wayang Potehi  
PEMBIMBING : Dian Prajarini, S.T., M.Eng.  
NIM : 11161013  
TAHUN AKADEMIK : 2019 / 2020

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
4/3 2020	Latar Belakang di tekankan bagian urgensi	perbaiki latar belakang	[Signature]
16/03/2020	KONSULTASI BAR 1	perbaikan latar belakang disusun,	[Signature]
30/03/2020	KOREKSI BAR 1	refisi perancangan lanjut BAR 2.	[Signature]
26/06/2020	KONSULTASI BAR 2	perhatian sitasi, supaya tidak plagiat.	[Signature]
02/07/2020	KOREKSI BAR 2 + KONSUL BAR 3.	perhatian sumber dan sitasi.	[Signature]
10/07/2020	KOREKSI BAR 2 + BAR 3.	penulisan warna, aturan permainan	[Signature]
14/07/2020	Koreksi desain		[Signature]

Ketua Program Studi :

( Dwisanto Sayogo, M.Ds )

Pembimbing,

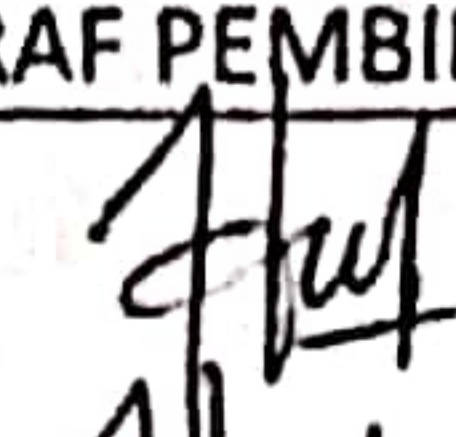
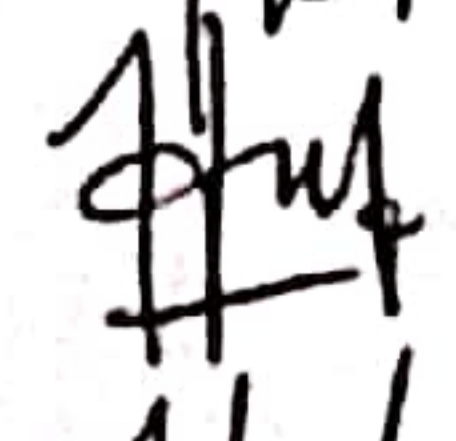

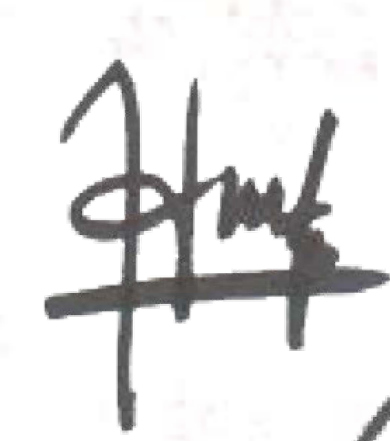
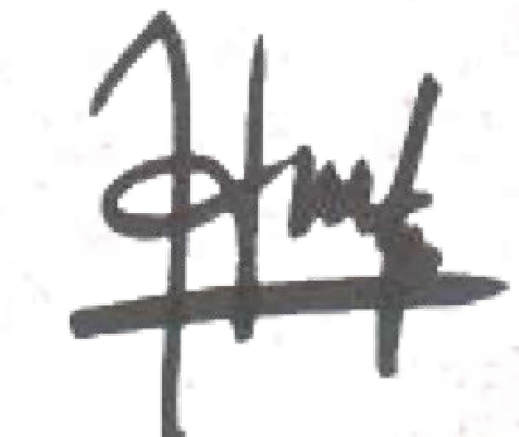
[Signature]  
( Dian Prajarini, S.T., M.Eng.. )



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

LEMBAR KONSULTASI  
BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL


NAMA : Arinie Oktavia NIM 11161013  
 SEMESTER : ..... TAHUN AKADEMIK : 2019 / 2020  
 JUDUL PA : Perancangan Board Game Sebagai media  
 pengenalan kesenian Wayang Potehi  
 PEMBIMBING : Dian Prajarni, S.T., M.Eng

TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
16/07/2020	Koreksi Desain.	warna board	
17/07/2020	Koreksi Desain.	tulisan "menggoda wanita"	
18/07/2020	Bab IV & V	perbaiki kesimpul & saran	
19/07/2020	BAB V & Abstrak	nomor 1,2,3 dihapus	
19/7/2020	ACC SIDANG.		

Ketua Program Studi :

( Dwisanto Sayogo, M.Ds )

Pembimbing,

  
 ( Dian Prajarni, S.T., M.Eng )