

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan ini menghasilkan board game strategi dengan tema perang antara Kerajaan Singasari dan Kadiri yang berjudul “GRUGNIR ash of war”. Yang mana boardgame ini disesuaikan dengan sejarah asli pada zaman dahulu. Dan dalam permasalahan yang ada di dalam rumusan masalah adalah bagaimana merancang board game strategi perang antara Kerajaan Singasari dan Kadiri untuk pemain usia 16+ tahun. Bukti dari perancangan board game ini adalah dari hasil boardgame fisik yang siap dimainkan. Dan sudah dimainkan oleh target audiens. Dan permasalahan yang kedua adalah keterbatasan media interaktif untuk proses penyampaian ilmu sejarah. Maka dari itu penulis merancang board game strategi dengan tema sejarah Kerajaan singasari dan kadiri ini untuk mendukung proses penyampaian informasi yang interaktif. Hasil uji coba menunjukkan bahwa board game grugnir yang dirancang dari strategi, segi mekanik, segi visual dan aspek tujuan sudah sesuai, menarik, mudah dikenali, dan dapat diterima target audience.

5.2 Saran

Dari hasil dan perancangan yang telah dilakukan ini, disampaikan saran untuk peluang kedepannya. Dengan adanya perancangan board game dengan tema

atau genre sejarah ini, akan semakin banyak dan semakin banyak kesempatan bagi penulis dan teman teman lain yang ingin berkecimpung di game developer khususnya game fisik. Karena peluang itu sangat besar di kemudian hari. Karena perkembangan teknologi dan perkembangan dunia game sebagai media interaktif yang baru untuk pembelajaran dan penyebaran informasi sangat dibutuhkan. Dan peluang sejarah atau topik lainnya sangat luas yang juga digunakan sebagai tema untuk membuat board game yang dapat dimanfaatkan untuk belajar.