

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Board game sebagai media edukasi memang sangat membantu dalam proses penyampaian suatu konten, karena dalam proses dan penyerapannya sangat menyenangkan, lebih komunikatif dan interaktif. Audiens tidak akan merasakan tekanan dalam proses memahami sebuah materi atau konten yang dibalut dalam sebuah media *board game*, sesungguhnya proses edukasi di dalam *board game* itu pun akan mereka dapat tanpa mereka sadari, seiring dengan saat mereka bermain. *Board game "Temple Battle"* ini dapat mengenalkan pada audiens dari anak-anak hingga dewasa tentang seluk beluk karakteristik bentuk dan objek-objek dari candi Borobudur dan candi Prambanan. Perancangan *board game "Temple Battle"* sebenarnya belum cukup untuk menampilkan dan menyampaikan secara total tentang unsur bentuk karakteristik yang terkandung pada candi Borobudur dan candi Prambanan secara utuh, dikarenakan *board game* ini memiliki batasan kapasitas dalam sistem permainan yang dirancang, serta membutuhkan riset penciptaan yang jauh lebih lama lagi, baik itu dalam literatur maupun lapangan. Karena baik candi borobudur dan Prambanan memiliki lingkup dan objek yang sangatlah luas sebagai dua candi terbesar dan terluas di Indonesia.

Di sisi lain masih banyak candi-candi yang tersebar di seluruh Indonesia yang sebenarnya belum banyak dikenal masyarakat dan masih asing bila dibandingkan dengan Candi Borobudur dan Candi Prambanan. Candi-candi lainnya mungkin saja bisa menjadi alternatif tema dan konsep untuk pengembangan dan expansion pada sistem *atau* versi "*Temple Battle*" kedepannya. Walau dalam dua tahun belakangan ini *trend board game* mulai berkembang, sebenarnya di Indonesia sendiri *board game* masih terbilang cukup baru dan awam dimata masyarakat, maka dari itu perancangan *board game* edukasi ini membutuhkan intensitas yang lebih

serta konsistensi untuk tampil bersosialisasi dan hadir didepan publik agar dapat lebih dikenal dan disadari oleh masyarakat luas. *Board game "Temple Battle"* dengan *genre battle strategy* yang mampu membangkitkan suasana dari setiap pemainnya, tetapi saat permainan berlangsung ada kemungkinan durasi permainan menjadi dua kali lipat lebih lama, hal itu bisa terjadi ketika ada pihak pemain yang melakukan aksi khusus, akan tetapi hal tersebut bisa diatasi dengan tidak mengikut sertakan beberapa kartu yang dapat menimbulkan kondisi tersebut, agar setiap pemain tidak merasa bosan dari durasi permainan yang menjadi sangat lama, walau begitu *genre battle* dan *strategy* dalam *board game* ini dapat menciptakan kondisi interaksi dan komunikasi intens pada setiap pemainnya, dan akan lebih asik bila dimainkan bersama orang-orang baru sebagai media yang mampu mengakrabkan diri satu sama lain dalam lingkungan sosial.

B. Saran

Karena media edukasi yang berkaitan tentang candi Prambanan dan candi Borobudur yang komunikatif dan menyenangkan sangatlah minim, maka diperlukan inovasi-inovasi baru agar media edukasi tentang candi-candi tersebut lebih bervariasi dan dapat membangkitkan suasana dan kondisi yang lebih menyenangkan dalam proses pemahamannya. Media edukasi *Board game* ini sangatlah dibutuhkan di masa kini untuk membimbing generasi muda agar tumbuh menjadi generasi penerus yang berkualitas atas pemahaman mereka dari objek-objek budaya tanah air melalui media permainan. Di samping itu biaya pembuatan *board game "Temple Battle"* ini masih menelan biaya yang cukup mahal, karena proses produksi dan pemilihan meterial. Akan lebih baik kedepannya bila akan melakukan produksi masal *board game* menggunakan format komersial yang lebih ekonomis dan mengganti beberapa bahan maerial seperti pion yang mulanya menggunakan bahan batu dengan bahan kertas yang lebih terjangkau dan dadu dengan bahan plastik yang lebih murah dan mudah didapat.

Daftar Pustaka

Buku

- Bell, C.R. 1979. *Board and Table Games from Many Civilizations*. New York: Dover Publication.
- Elmatara, Tim. 2010. *Warisan Budaya Dunia. Manguwarjo Yogyakarta*: Elmatara Publisng
- Hinebaugh, P., Jeffrey. 2009. *A Board Game Education. Playmount: Rowman & Littlefield Education, United States America: Little field Edducation*
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta : Pro U Media.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Disain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Mayer, Brian dan Harris, Christoper .2010. *Libraries Got Game*. United States of America: America Library Association.
- Moerjipto, Prasetyo, Bambang. *Mengenal candi Ciwa Prambanan Dari dekat*
- Mustakim, 2001. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Belajar dan Fakultas tarbiyah iain walisongo semarang.
- Parlett, David. 1999. *The Oxford History of Board game*. New York : Oxford University Press.
- Soekmono, 1978., *Candi Borobudur A Monument of Mankind*. Jakarta: PT.Pustaka Jaya
- , *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 2*. Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI)

Tautan

- Eko Nugroho. Definisi Permainan Edukatif (<http://boardgame.id/game-edukatif/> Diakses pada: 5-11-2015 Pukul 12.00.WIB)
- Fungsi Board game ([http://arulingame.blogspot.co.id/p/mengapa-board game.html](http://arulingame.blogspot.co.id/p/mengapa-board-game.html) diakses pada 9-10-2015 Pukul 12.30 WIB).
- Perkembangan *Board game* Indonesia (<http://manikmaya.com/blog/piala-dunia-german-dan-board-game/>, Diakses pada 9-10-2015 Pukul 11.00)

Lampiran

Dokumentasi bermain Temple Battle bersama siswa SMP .2 Sewon dan teman-teman Mahasiswa DKV ISI Yogya.



