

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Board Game “Menyang Pasar Yogyakarta” sebagai bentuk media alternatif yang dapat membuat *target audience* merasakan sensasi berbelanja dan melakukan transaksi layaknya di pasar tradisional. Untuk meningkatkan kepedulian remaja terhadap keberlangsungan tradisi yang ada di dalam pasar tradisional kota Yogyakarta. Dibutuhkan sebuah media yang mampu mengajak masyarakat agar lebih peduli terhadap keberlangsungan berdirinya nilai tradisi ekonomi yang saat ini mulai tergerus oleh revitalisasi pasar modern. Perlu adanya pengenalan dan edukasi kepada masyarakat luas, terutama di kalangan anak remaja sebagai generasi muda yang nantinya akan berperan dalam menjaga eksistensi warisan yang ada untuk selanjutnya diwariskan kepada generasi berikutnya. Namun, kemajuan era teknologi yang ada membuat kalangan yang mempunyai potensi besar ini kurang peka, *asosial* dan cenderung acuh terhadap kondisi yang ada di lingkungan sekitar. Remaja saat ini lebih memilih untuk mengikuti gaya hidup kekinian dan membesarkan gengsi dari pada mempertahankan esensi budaya kearifan lokal peninggalan nenek moyang.

Permainan *board game* menciptakan interaksi karena untuk dapat menjalankan permainan ini pada umumnya dibutuhkan lebih dari satu pemain. Pemilihan media *Board Game* dianggap efisien untuk remaja karena, pada masa ini remaja jauh lebih berkembang pada gaya belajar yang bersifat seperti permainan karena mengandalkan gaya visual dan gaya belajar kinestetik yang lebih mudah dipahami dengan berinteraksi langsung atau menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar dapat di ingat. Perancangan ini dibuat agar remaja mampu mengaplikasikan dan memiliki pengetahuan tentang dunia perniagaan dan pengaplikasian tawar-

menawar di dunia nyata. Pada beberapa subjek *target audience* yang ditemui masih awam mengenai proses transaksi yang ada di pasar tradisional. Target yang disasar pada perancangan ini adalah remaja usia 15 tahun keatas, karena pada usia tersebut remaja dinilai telah mampu membuat keputusan secara rasional.

Dalam pembuatan *board game* ini tidak hanya mengutamakan visual saja tetapi juga alur mekanisme permainan dan peraturan permainan untuk menentukan pemenang di akhir permainan. Jenis permainan *board game* “Menyang Pasar Yogyakarta” menggunakan sistem *trade card base* dimana *target audience* akan melakukan negosiasi dan melatih pengaturan modal keuangan. Pada prakteknya negosiasi diterapkan atas dasar kesepakatan (murni) antara penjual dan pembeli. Penetapan harga penjualan tidak diperbolehkan melebihi harga standar pasar yang tertulis pada kartu dan pembeli diperbolehkan menawar harga tidak lebih atau sama dengan harga eceran tertinggi yang tertera.

B. Saran

Pembelajaran dengan menggunakan metode *board game* saat ini masih minim. Tema tentang ekonomi perniagaan dan jual beli serta intrik tawar menawar yang ada di pasar tradisional masih belum ada. Oleh karena itu diperlukan inovasi dan pembaharuan agar media pembelajaran tidak hanya melalui media buku maupun digital saja. *Board game* ini sebagai alternatif alat untuk mengenalkan kepada remaja bahwa budaya dan tradisi tawar-menawar yang ada harus tetap dipertahankan. Melalui *board game* ini diharapkan kedepannya mampu dimanfaatkan dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari maupun dalam proses pembelajaran.

Kendala biaya pembuatan *board game* “Menyang Pasar Yogyakarta” dirasa masih cukup mahal karena proses produksi dan pemilihan material bahan. Kedepannya biaya produksi mungkin dapat ditekan seminimum mungkin agar dapat dijangkau oleh masyarakat umum,

atau dapat dilakukan pergantian dengan bahan-bahan kertas dan menggunakan proses produksi massal.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

A Shimp, Terence. 2007. *Periklanan Promosi (Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu)*. Jilid I, edisi Terjemahan, Jakarta: Erlangga.

Belshaw, C. 1981. *Tukar Menukar Tradisional dan Pasar Modern*. Jakarta: Gramedia.

Dawson, Roger. 1999. *Rahasia Sukses Seorang Negosiator Ulung*. C. Louis Noviatno, penerjemah. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. Terjemahan dari: *Secrets Power of Negotiating*.

Dinas Pengelolaan Pasar Kota Yogyakarta. 2007. *Profil Pasar Tradisionil Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Dinas Pengelolaan Pasar Pemerintah Kota Yogyakarta.

F Rizal,JJ. 2013. *Menguak pasar tradisional Indonesia*. Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Pramono, Ananta Heri,dkk. 2011. *Menahan Serbuan Pasar Modern (Strategi Perlindungan&Pengembangan Pasar Tradisional)*. Yogyakarta: OMBUDSMAN DIY.

Fullerton, Tracy. 2016. *Game Design Workshop 3rd Edition*. France: CRC Press.

John Sharp. 2015. *Works of Game*. London: The MIT Press.

Jones, J. Christoper. 1969. *Design Methods*. London: David Fulton Publisher.

Kuntowijaya. 2006. *Budaya dan Masyarakat (Edisi Paripurna)*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Leksono. 2009. *Runtuhnya modal sosial, pasar tradisional (prespektif emic kualitatif)*. Malang: Citra Malang.

Lewicky, R.J., Barry B., Saunders, D.M. 2012. *Negosiasi*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.

Rahyono, F.X. 2015. *Kearifan Budaya dalam Kata (edisi Revisi)*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.

Sadilah, Emiliana, dkk. 2011. *Eksistensi Pasar Tradisional (Relasi Dan Jaringan Pasar Tradisional Di Kota Semarang Jawa Tengah)*, Yogyakarta: Penerbit Balai Pelestarian Sejarah Dan Nilai Tradisional Yogyakarta Kemendikbud.

Sarwono, Jonathan. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi Offset.

Soedarisman Poerwokoesoemo. 1984. *Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Sudarmo Ali Murtolo, dkk. 1995-1996. *Dampak Pembangunan Ekonomi (Pasar) Terhadap Kehidupan Sosial Budaya Masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta*, Yogyakarta: Pemerintah kota Yogyakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Jurnal Ilmiah

Sendy Deka Saputra. 2014. *Komunikasi Tawar-Menawar Dalam Perdagangan (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Tawar-Menawar Pada Penjual Dan Pembeli Di Pasar Klewer Surakarta)*. Jurnal kommas pola komunikasi. UNS-FISIP Jur. Ilmu Komunikasi-D.1211073-2014 (<http://www.jurnalkommas.com/docs/SENDY%20DEKA%20SAPUTRA%20D1211073%20-%20JURNAL%20POLA%20KOMUNIKASI.pdf>)

Utami Dewi dan F. Winarni. 2014. *Pengembangan Pasar Tradisional Menghadapi Gempuran Pasar Modern Di Kota Yogyakarta*. Jurnal penelitian UNY Kebijakan Pengembangan Pasar Tradisional. Hal 2-5. (<http://staffnew.uny.ac.id/upload/197712152010122002/penelitian/PENGEMBA NGAN+PASAR+TRADISIONAL.pdf>)

Wasisto Raharjo Jati. 2012. *Dilema Ekonomi: Pasar Tradisional versus Liberalisasi Bisnis Ritel di Indonesia*. Jurnal Ekonomi dan Studi Pembangunan (JESP). Vol. 4, No.2: hal. 224-225. (<http://fe.um.ac.id/wp-content/uploads/2013/02/JESP-Ed.-4.-Vol.-2-Nov-2012.pdf#page=55>)

Koran

Kartika, Holy, dkk. 27 April 2017. Destinasi Wisata Belanja Belum Merata. *Harian Jogja*. Headline news : hal 1 dan hal 8.

PDF

Brenda Brathwait, Ian Schreiber. 2009. *Challenges For Game Designer*.

Thesis atau Tugas Akhir

Tahmid Trimantoro, (2011), Skripsi “ Persepsi Konsumen terhadap Pasar Tradisional dan Supermarket di Yogyakarta”, Fakultas Ekonomi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Yogyakarta.

Website

Board Game ID. <http://boardgame.id> diakses pada 5 Oktober 2017

Cameron Chapman (2010). *Color Theory For Designers, Part 2: Understanding Concepts And Color Terminology*.
<https://www.smashingmagazine.com/2010/02/color-theory-for-designers-part-2-understanding-concepts-and-terminology/>, diakses pada tanggal 18 November 2017 pukul 16.35 WIB

Dede (2016). *4 Pasar Tradisional yang wajib dikunjungi*.
<https://eksotisjogja.com/4-pasar-tradisional-di-jogja-yang-wajib-dikunjungi>.
diakses pada tanggal 5 Oktober 2017 pukul 19.13 WIB

Lutfi Fauziah (2016). *Melestarikan Pasar Tradisional Melestarikan Budaya Bangsa. National Geographic*.
<http://nationalgeographic.co.id/berita/2016/06/melestarikan-pasar-tradisional-melestarikan-budaya-bangsa> diakses pada tanggal 5 oktober 2017 pukul 19.13 WIB

Ramdania (2014). *Pasar Modern Menyerbu, Pasar Tradisional Menyusut*.
<https://dream.co.id/dinar/serbuan-pasar-modern-susutkan-pertumbuhan-pasar-tradisional-141003d>. diakses pada tanggal 5 Oktober 2017 pukul 19.13 WIB

Triyadi (2014) *Pasar Tradisional dan Permasalahannya*.
<https://blog.umy.ac.id/triyadi/2014/06/05/pasar-tradisional-dan-permasalahannya>.
diakses pada tanggal 5 Oktober 2017 pukul 19.13 WIB

Ukky Primantantyo (2013). *Ini Gerakan Kembali Mengenalkan Pasar Tradisional*.
<https://nasional.tempo.co/read/news/2013/09/23/058515678/ini-gerakan-kembali-mengenalkan-pasar-tradisional> diakses pada tanggal 5 oktober 2017 pukul 19.13
WIB

