

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Museum sering dianggap sebagai tempat wisata yang kurang menarik oleh masyarakat, tetapi bukan berarti tidak banyak juga masyarakat yang masih menganggap museum sebagai pilihan tempat wisata menarik atau mungkin masyarakat atau pemuda yang masih peduli akan museum. Orang-orang yang peduli akan museum tersebut tentu memiliki alasan kuat mengapa mereka peduli terhadap hal yang dianggap kuno tersebut. Alasan kuat mereka diiringi oleh kerja keras untuk menyampaikan pesan melalui museum dengan cara serelevan mungkin agar pesan mereka mampu tersampaikan, hal inilah yang patut diapresiasi dari orang-orang seperti mereka.

Board game sebagai media penyampaian juga merupakan pilihan media yang sangat menarik. Membuat *board game* sebenarnya memiliki logika yang hampir sama dengan membuat *game* digital, yang membedakan hanyalah tidak diperlukannya kemampuan *programming* atau *coding* dan pemilihan pewujudan *board game* agar sesuai dengan *gameplay* yang diinginkan. Banyak sekali jenis mekanik yang ada dalam dunia *board game* yang mampu menyimulasikan berbagai jenis pengalaman atau situasi dalam dunia nyata, bahkan proses simulasi tersebut terkadang mampu menimbulkan sensasi bermain yang tidak bisa didapatkan dalam *game* digital. Hal itu yang membuat media *board game* lebih spesial ketimbang *game* digital, atau bahkan media-media lainnya.

Dari perancangan *board game* yang telah dilakukan, proses perancangan *board game* dibagi menjadi 3 tahap, tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Tahap pra-produksi adalah tahap dimana perancang menentukan tema, target audiens, dan mekanik *board game* yang sesuai dengan hal-hal yang disebutkan sebelumnya. Pada tahap ini perancang juga membuat sebuah *prototype* atau *dummy* dari *board game* yang dirancang untuk menilai apakah mekanik *board game* yang dirancang sudah *balance* atau belum. Tahap produksi adalah tahap dimana perancang memvisualisasikan *board game* dengan cara menentukan gaya visual dan

penyusunan *layout* yang sesuai dengan mekanik *board game* yang sudah dirancang. Perancang mendesain visual seluruh komponen *board game*, mulai dari papan permainan hingga *layout rulebook* dan kemasan. Tahap pasca-produksi adalah tahap dimana perancang mewujudkan seluruh komponen yang sudah didesain dalam bentuk tiga dimensi, mulai dari mencetak komponen yang berbentuk kertas hingga membuat pion/token/komponen non-kertas lain dan kemasan.

B. Saran

Masih banyak masyarakat di Indonesia yang sedang mencoba mengerahkan usaha mereka dalam mengembangkan museum. Oleh karena itu, sekecil apapun bantuan yang kita lakukan untuk membuat masyarakat mengenal museum baik secara umum atau museum tertentu pasti akan sangat diapresiasi oleh masyarakat yang peduli akan museum.

Untuk masyarakat kreatif, pemilihan media *board game* sebagai alternatif media dalam menyampaikan pesan juga cukup menarik untuk dicoba. Memang mungkin diperlukan waktu untuk merancang sebuah *board game* yang efektif. Akan tetapi, jika masyarakat kreatif mulai mencoba bermain *board game*, nanti akan terasa sensasi apa yang dapat dirasakan ketika menerima pesan melalui *board game* yang tidak dapat diterima melalui media lain sehingga masyarakat kreatif akan lebih mampu mengapresiasi *board game* sebagai media penyampai pesan.

Visual juga memiliki peran yang sangat penting dalam *board game*, sama halnya dengan media DKV lainnya. Mekanik *board game* yang seru dan menyenangkan tentu merupakan hal yang penting dalam kesuksesan sebuah *board game*. Tetapi, apabila seseorang ingin memasarkan *board game*-nya ke masyarakat luas, desain visual yang baik akan membuat *board game* yang dirancang akan mudah diminati oleh target audiens dalam sekali lihat. Saat bermain *board game*-nya pun *layout* yang baik dalam kartu, papan permainan, dan komponen permainan lainnya akan membuat alur permainan lebih lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ambrose, Tim dan Crispine Paine. *Museum Basics*. Oxford: Routledge, 2016.
- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2016.
- Chandler, Daniel. *Semiotics: The Basics*. Oxford: Routledge, 2007.
- Hinebaugh, Jeffrey P.. *A Board Game Education*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Education, 2009.
- Ismail, Andang. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Isnudi. *Bungai Rampai: Kumpulan Makalah Seminar dan Diskusi Museum dan Sejarah*. Jakarta: Museum Kebangkitan Nasional, Direktorat Jendral Kebudayaan, 2014.
- Maharsi, Indiria. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2016.
- Mayer, Brian dan Christopher Harris. *Libraries Got Game: Aligned Learning through Modern Board Games*. Chicago, Illinois: American Library Association, 2010.
- Salen, Katie, dan Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2004.
- Sanyoto, Sadjiman E.. *Dasar-dasar tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: CV. Abdi Bumi Intaran, 2005.
- Schell, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton, Florida: CRC Press, 2015.
- Sugihartono, dkk. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2007.
- Sutaarga, Moh. Amir. *Capita Selecta Museografi dan Museologi: Kumpulan Karangan tentang Ilmu Permuseuman*. Jakarta: Depdikbud, 2000.
- Suwarno, Wiji. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Tinarbuko, Sumbo. *Dekave Desain Komunikasi Visual: Penanda Zaman Masyarakat*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service), 2015.
- Woods, Stewart. *Eurogames: The Design, Culture, and Play of Modern European Board Games*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.

Webtografi

<http://asosiasimuseumindonesia.org>

<http://boardgamegeek.com>

<http://boardgame.id>

<http://manikmaya.com>

<http://museum.jogjaprov.go.id>

<https://www.playday.id>

