

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembahasan seluruh materi pada bab I sampai dengan bab V, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. *Boardgame* “RATON” merupakan pengembangan dari permainan tradisional yang bernama Bentengan;
2. Terdapat proses-proses dalam penciptaan *boardgame* “RATON” dari ide, konsep, *layouting*, membuat aturan permainan, *prototype/prakarya*, pembuatan aset, *test play* hingga *packaging*;
3. *Boardgame* “RATON” mengambil unsur-unsur kebudayaan Indonesia dari segi senjata tradisionalnya dan alat musik tradisional;
4. “RATON” merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh banyak orang;
5. *Boardgame* “RATON” memiliki aturan permainan yang terbilang kompleks namun masih bisa dimengerti karena dalam pembuatan permainan masih mengambil komponen-komponen dasar dari permainan yang sudah ada.

B. Saran

1. Aturan permainan sedikit kompleks untuk ukuran anak-anak.
2. Jenis-jenis kartu bisa ditambah agar lebih variatif.
3. Menambah ukuran papan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Jakarta:Javalitera.
- Crawford, Chris. 1984. *The Art of Coputer Game Design*. United States: Osborne Media.
- Papalia D.E., Olds S.W, & Feldman, R.D.2009. *Human Development*(Perkembangan Manusia edisi 10 buku2).(Penerj. Brian Marwensdy). Jakarta Salemba Humanika.

Laman:

- Ir. Blasworo Adisuyanto Aka,MM. 2012. Olahraga Tradisional “BENTENG”.
Tersedia di: <http://ortrad.blogspot.com/2012/11/olahraga-tradisional-benteng.html>
[7 Oktober 2017]
- Nelson Gustav Wisana. 2011. Manfaat Board Game di Tengah Era Digital.
Tersedia di: <http://arulingame.blogspot.com/p/mengapa-board-game.html>
[10 Oktober 2017]
- Vagansza. 2015. 51 *Game* Mekanik yang Kerap digunakan dalam Tabletop *Game*
Tersedia di: <http://www.google.com/amp/boardgame.id/52-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/amp/>
[20 november 2018]