

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembahasan seluruh materi pada bab I sampai dengan bab V, dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Kualitas sebuah *boardgame* ditentukan oleh grafis, *gameplay*, dan cerita / *roleplay*;
2. Tahap-tahap pembuatan *boardgame* terdiri dari menentukan ide , konsep permainan , menyusun peraturan bermain, memulai perancangan desain , membuat *prototype* atau *mock-up* , melakukan *play test* , *finishing* , dan *packaging*;
3. Pembuatan game “ Belago” dirancang dengan konsep *game* yang terhitung kompleks tapi dapat dimengerti oleh banyak orang, karena tetap memberikan elemen-elemen dasar berdasarkan *game-game* yang sudah ada sebelum *game* “Belago” muncul;
4. “Belago” adalah *boardgame* yang mampu menghibur kelompok bermain.

B. Saran

Beberapa saran yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan tambahan *item* yang dijual di *shop* , agar pertarungan lebih variatif.
2. Menekan *budget* produksi yang sesuai agar harga jual menjadi terjangkau di masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Elektronik :

Damian Gareth Walker. 2014. *A Book of Historic Board Games*.

David Parlett. 1999. *The Oxford History of Board Games*.

Sad Sackson. 1981. *The Book of Classic Board Games*.

Laman :

https://en.wikipedia.org/wiki/Board_game , Wikipedia Team , diakses pada tanggal 18 September 2017 pukul 10.00 WIB.

<https://www.youtube.com/watch?v=f-VZCniz7Mw&t=317s> ,Rule & Make, diakses pada tanggal 25 September 2017 pukul 13.00 WIB.

https://www.youtube.com/watch?v=pbbD_Qn4dY4 , Dining Table and Play , diakses pada tanggal 26 September 2017 pukul 08.00 WIB.

<https://boardgame.id/ngobrolgame-kooperatif/> , Enugroho , diakses pada tanggal 1 Oktober 2017 pukul 01.30 WIB.

https://boardgamegeek.com/wiki/page/Game_Genres , NN , diakses pada tanggal 2 Mei 2018 pukul 15.30 WIB.

<http://boardgame.id/yuk-belajar-membuat-board-game-mengenal-genre-board-game/> , Rizal Ziz , diakses pada tanggal 2 Mei 2018 pukul 16.00 WIB.