

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa Indonesia adalah negara yang rawan bencana alam namun dapat kita ketahui bahwa masyarakat Indonesia terutama anak-anak masih awam dan tidak mengetahui mengenai bencana alam dan bagaimana menanggapi bencana alam. Banyak metode dan cara-cara yang sudah di buat untuk mengenalkan bencana alam kepada anak-anak namun banyak faktor pula yang menghambat berjalannya proses tersebut. Dengan perancangan permainan ini akan tercipta salah satu media pengenalan, pembelajaran sekaligus hiburan untuk anak-anak.

Melalui media yang tepat penjelasan/ informasi tentang pengenalan bencana alam dan cara menanggulangnya untuk anak-anak ini, maka diharapkan dapat membantu mengenalkan jenis bencana dan bagaimana cara menanggulangi bencana khususnya anak-anak dan juga diharapkan dapat mengurangi angka kematian pada saat terjadi bencana alam pada anak yang sampai saat ini masih cukup tinggi dan memberikan manfaat yang maksimal bagi target sasaran yang dituju. Demikian juga dengan orang tua untuk dapat lebih waspada lagi dalam memperhatikan keselamatan dan wawasan untuk anak mereka.

Board game adalah suatu permainan yang bersifat universal dan beragam. Ada beberapa permainan board game yang sudah dikenal dan dimainkan di Indonesia yaitu Monopoli, Ular tangga, Halma dan Catur. Tidak banyak permainan board game yang berkembang di Indonesia, oleh karena itu perancang menciptakan board game ini dengan harapan dapat di gunakan dan dinikmati oleh orang banyak.

Ketika perancang hendak membuat suatu board game, alangkah baiknya perancang memikirkan cara agar tujuan perancang dapat tepat mengenai sasaran. Perancang perlu mempelajari berbagai desain serta cara bermain berbagai jenis board game, sehingga dapat dicapai suatu permainan board game yang menarik dan tidak kalah bagus dengan board game yang telah ada sebelumnya.

## B. SARAN

Masih banyak kemungkinan usaha pengenalan, pembelajaran sekaligus hiburan yang dapat dilakukan guna meningkatkan kesadaran generasi muda terhadap bencana alam dan bagaimana cara menanggulangnya. Semakin beraneka ragam media yang dapat menunjang pengenalan dan pembelajaran tentang bencana alam ini akan semakin baik. Namun apabila di kemudian hari ada rekan Mahasiswa yang akan melanjutkan perancangan permainan edukatif bertemakan bencana alam, maka sangat disarankan untuk melakukan studi selengkap mungkin tentang materi bencana dan bagaimana cara menghadapinya tersebut sebelum membuat sistem permainan. Apabila materi telah dimengerti dengan baik maka pembuatan sistem permainan akan semakin mudah dan akan semakin menarik. Akhir kata, semoga perancangan ini dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat khususnya anak-anak tentang bencana alam yang sering terjadi di Indonesia serta bagaimana cara menghadapinya dan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi perancangan selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

Azis, A. Abdul bin Halimah, "Bencana-bencana Terhebat Sepanjang Sejarah", *Ensiklopedia Bencana Alam* (Yogyakarta : Harmoni, 2012).

Hurlock, Elizabeth. B, *Psikologi Perkembangan*, terj. Istiwidyanti dan Soedjarwo, Jakarta : Erlangga, 1988.

Ismail, Andang, *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*, Yogyakarta, Pilar Media, 2009.

Laporan Khusus Kompas, *Bencana Mengancam Indonesia*, Jakarta : PT. Kompas Media Nusantara, 2011.

Mubarok, M. Mufti, *Plus BCM Rahasia Cerdas Belajar Sambil Bermain*, Surabaya: PT. Java Pustaka Media Utama, 2008

Morrison, S. George, *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta : PT INDEKS, 2012.

Papalia, Diane E, Etc. *Human Development (Psikologi Perkembangan, terjemahan A.K Anwar)*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008.

Piaget, Jean. *Play, Dreams And Imitation In Childhood*. Great Britain: Routledge and Kegan Paul Ltd, 1951.

Tedjasaputra, S. Mayke, *Bermain, Mainan dan Permainan*, Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001.

### Dari Tugas Akhir dan Tesis :

Evy Leonardy, "Perancangan media permainan edukatif untuk anak usia 2-5 tahun berdasarkan metode Montessori di lingkungan preschool stepping stones Surabaya" (Surabaya), (Tugas Akhir S-1 Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, 2006) p. 14.

### Dari Jurnal :

Handriyantini, E. Permainan edukatif (educational games) berbasis komputer untuk siswa sekolah dasar. *E-Indonesia invitiative 2009(eII2009)*, hal 130.



Dari web :

Asep Muhsin, Pentingnya PRB di Sekolah, Edukasi, diakses dari [edukasi.kompasiana.com/2011/09/15/pentingnya-prb-di-sekolah/](http://edukasi.kompasiana.com/2011/09/15/pentingnya-prb-di-sekolah/), pada tanggal 20 februari pukul 21.33

<http://www.tnol.co.id/id/games-jackmilyarder/board-game-history.html>

Indriana Jayanti, "sejarah Mainan", Mainan Anak, diakses dari [indrianadwijayanti.blogspot.com/p/blog-page\\_2747.html](http://indrianadwijayanti.blogspot.com/p/blog-page_2747.html), pada tanggal 29 Maret 2012 pukul 10.33

