

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **V.1 Kesimpulan**

Dari hasil perancangan media papan permainan ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat tujuan yang ingin disampaikan dari perancangan papan permainan Ibnu Battuta Sang Penjelajah Dunia ini. Konsep papan permainan ini dibuat dengan konsep yang sederhana dan mengikuti selera anak remaja dengan target khalayak 13-17 tahun. Sebelum masuk kedalam perancangan media papan permainan ini, dibuat terlebih dahulu sebuah data tertulis hasil riset dari beberapa sumber dan riset dan konsep secara visual. Kemudian masuk kedalam perangkaian cerita yang dibuat lebih sederhana, setelah itu dibuat sebuah sketsa dan akhirnya menjadi sebuah karya akhir yang dibuat dalam bentuk papan permainan.

Media papan permainan ini dipilih karena sebuah permainan merupakan sarana yang cukup baik dan mudah dimengerti untuk belajar, dikarenakan tidak semua anak remaja suka membaca buku, dan mayoritas masyarakat menyukai cerita yang berbentuk visual dan interaktif. Selain itu media papan permainan dari kisah Ibnu Battuta ini masih jarang ditemukan dan tidak banyak beredar di masyarakat. Mayoritas media yang beredar saat ini adalah sebuah artikel buku cerita anak dan juga beberapa video di platform youtube yang penyampaian ceritanya masih didominasi oleh teks dan narasi yang tidak menggambarkan visual dari alur cerita yang ada.

Papan permainan Ibnu Battuta Sang Penjelajah Dunia ini memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kisah perjalanan dari Ibnu Battuta yang memiliki banyak inspirasi dan pembelajaran baik itu mengenai kehidupan sehari-hari, maupun tentang kisah sejarah dari kota-kota di zaman dahulu yang memiliki nilai sejarah cukup fenomenal dan tidak banyak orang tahu.

### **V.2 Saran**

Dalam perancangan media papan permainan ini masih banyak kekurangan dan belum bisa menjadikannya sebagai karya yang sempurna, khususnya mengenai

kisah perjalanan Ibnu Battuta yang tidak bisa deceritakan secara mendetail dan lengkap. Selain itu mengenai tampilan atau visual yang masih belum cukup baik . maka dari itu, diharapkan untuk kedepannya bisa merancang sebuah media yang lebih baik yang bisa memberikan informasi kepada masyarakat secara lengkap namun masih dengan konsep penyampian yang mudah dimengerti. Hal ini menjadi masukan untuk Pribadi sebagai perancang media papan permainan ataupun perancang lain yang akan membuat media serupa maupun media lain yang masih mengangkat mengenai kisah dari tokoh Ibnu Battuta.