

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Kisah Assassin diceritakan ulang dalam bentuk visual *board game* dengan memakai konsep visual 3 dimensi semi-realis. Penggunaan konsep visual 3 dimensi semi-realis digunakan agar masyarakat di usia muda mendapatkan *experience* yang berbeda dari kebanyakan *board game* lain. Masyarakat di usia muda sampai dewasa akan lebih tertarik untuk merasakan sensasi bermain *board game* Assassin dan pada akhirnya menjadi mengerti tentang kisah Assassin yang sebenarnya.

Board game Assassin dicetak dengan dua teknis yang berbeda. Pertama adalah teknis *print* kertas dengan menggunakan kertas *mock up*, *art paper*, dan karton untuk mencetak papan peta yang berukuran 50 cm x 42 cm, kartu peran yang berukuran 6 cm x 10 cm dan kartu misi berukuran 5,5 cm x 8,5 cm, dan aset pendukung lainnya. Teknis yang kedua menggunakan teknis *print* tiga dimensi untuk membuat aset belati yang memiliki panjang 30 cm sebagai senjata yang digunakan Assassin untuk membunuh korbannya, lalu ada aset pion dengan lambang Dinasti Seljuk dengan tinggi 8 cm, lalu ada tiga jenis aset Ismailiyah dengan panjang 2 cm dan aset bendera dengan tinggi 6 cm yang diletakan di masing-masing kastil.

Konsep warna pada *board game* mengusung tema akromatik. Pewarnaan papan peta mengikuti warna *landscape* dari Negara Iran itu sendiri yaitu hijau untuk rumput dan pepohonan serta coklat untuk padang pasir dan tanah yang tandus. Untuk warna pada kartu menonjolkan warna hitam, abu, dan sepia agar masyarakat yang memainkan merasakan kegelapan pada saat itu dan terbawa ke suasana dunia Islam periode klasik fase disintegrasi yang penuh dengan gejolak dan akhir dari kejayaan dan mundurnya dunia Islam pada saat itu.

V.2 Saran

Memvisualisasikan sebuah kisah serta sejarah yang rumit bukan hal yang mudah untuk dilakukan. Perancang harus memiliki keahlian dalam menciptakan sebuah kisah menjadi karya yang dapat dinikmati. Perancang juga harus mau mencari tahu lebih dalam dan mengakar terkait objek yang akan divisualisasikan. Saran perancang untuk penulis selanjutnya adalah menceritakan kisah Assassin ini dengan bentuk visual yang lain, seperti animasi, komik, buku bergambar, dan lain-lain, supaya kisah asli dari Assassin ini lebih banyak diketahui oleh orang lain.