

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan yang telah penulis lakukan, dapat diambil kesimpulan yaitu penulis melakukan perancangan informasi menggunakan media utama *board game* dapat menjadi sarana edukasi yang interaktif sekaligus media hiburan. *Board game* dirancang dengan konsep perjalanan yang dibagi menjadi 4 periode, masing-masing periode terdapat misi yang dilakukan serta terdapat dua cara memenangkan permainan, pemain yang pertama mencapai garis akhir dan pemain yang berhasil mengumpulkan kartu kuliner terbanyak. Aspek edukasi yang dipelajari dapat berupa perdagangan rempah, budaya Nusantara dan pengaruh terhadap dunia, rempah khas Nusantara serta kuliner Nusantara. Dengan adanya media *board game* petualangan jalur rempah ini, penulis berharap dapat menambah wawasan dan rasa bangga terhadap perjuangan bangsa ini pada zaman dahulu, serta mampu menarik minat dari khalayak terhadap informasi mengenai jalur rempah Nusantara.

V.2 Saran

a. Akademis

Penelitian lanjutan dapat berfokus pada mekanisme permainan dengan strategi dan mengukur efektivitas media interaktif *board game* dengan melihat keterlibatan pelajar melalui uji coba.

b. Praktisi

Mengembangkan media interaktif yang sudah ada menjadi bentuk yang lebih canggih seperti *mobile game* dengan tema jalur rempah Nusantara. Ini akan menarik perhatian remaja yang lebih familiar dengan teknologi dan *game digital*.

c. Masyarakat

Mendorong masyarakat untuk berpartisipasi dalam pengembangan media interaktif, termasuk berpartisipasi dalam memberikan umpan balik dan mempromosikan media tersebut.