

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Hopememento adalah permainan papan atau lebih populer dikenal sebagai *board game* yang dirancang bukan untuk sekadar memberikan kesenangan tapi juga memberikan nilai-nilai pendidikan. Dalam hal ini, pendidikan yang dimaksud ditekankan pada pendidikan keterampilan halus atau lebih dikenal dengan istilah *soft skill*. Permainan merupakan media yang bersifat menyenangkan. Dalam kondisi yang menyenangkan maka akan lebih memudahkan proses pembelajaran atau penerapan suatu nilai. Mekanisme permainan papan yang mengkondisikan interaksi antar pemain memungkinkan penerapan nilai-nilai pengembangan keterampilan halus di dalamnya.

Permainan papan Hopememento dibuat melalui beberapa tahap, yakni persiapan (ide, kontemplasi, stimulasi, alat dan bahan) dan proses penciptaan (tahap pembuatan desain permainan, tahap pembuatan sketsa dan desain visual, tahap pembuatan prototipe, tahap uji coba, tahap penyelesaian). Berikut merupakan rincian dari hasil produksi permainan papan Hopememento:

- a. Papan permainan berukuran 80cm x 56cm dengan ketebalan 2mm
- b. Sejumlah kartu berukuran 9cm x 5,5cm dan 11cm x 9cm
- c. Sejumlah dadu berukuran 1,5cm x 1,5cm x 1,5cm
- d. Sejumlah kepingan segi enam dengan ruas sisi 2,4cm dan ketebalan 2mm
- e. Bidak pemain berukuran 1,5cm x 1,5cm x 3cm
- f. Dikemas dalam kotak berukuran 42cm x 30cm x 9cm
- g. Tema permainan berdasarkan pada naskah cerita Hopememento
- h. Desain visual yang bergaya surealisme
- i. Mekanisme permainan berdasarkan pada gabungan antara kemampuan berstrategi dan keberuntungan serta bersifat kooperatif
- j. Menggunakan bahasa Indonesia
- k. Ditujukan untuk usia 10 tahun ke atas
- l. Untuk dimainkan oleh satu hingga lima orang

Penulis memilih desain visual bergaya surealis berdasarkan latar cerita Hopememento yang merupakan cerita fiksi imajinatif. Desain komponen permainan disesuaikan dengan deskripsi cerita sehingga mewakili beberapa bagian dari isi cerita. Bahasa yang digunakan pada panduan permainan maupun komponen permainan adalah bahasa Indonesia.

Mekanisme permainan berdasarkan gabungan antara kemampuan berstrategi dan keberuntungan serta bersifat kooperatif dipilih untuk memperkaya nilai-nilai pengembang keterampilan halus dalam permainan papan Hopememento ini. Permainan papan ini dirancang untuk dimainkan oleh satu hingga lima orang agar tercipta tingkat kesulitan yang beragam. Berdasarkan konsep Hopememento yang merupakan permainan papan sebagai pengembang keterampilan halus maka permainan ini ditujukan untuk usia 10 tahun ke atas. Usia tersebut dipilih atas dasar karakteristiknya yang imajinatif namun sudah mampu untuk berpikir logis dan sistematis. Dengan karakteristik tersebut maka sangat tepat untuk menerapkan pendidikan keterampilan halus melalui media yang menyenangkan, salah satunya melalui permainan papan. Nilai-nilai pengembangan keterampilan halus yang terkandung dalam permainan Hopememento diantaranya:

- a. Kepemimpinan
- b. Kepercayaan diri
- c. Manajemen waktu
- d. Kedisiplinan
- e. Komitmen pada tanggung jawab
- f. Toleransi
- g. Pengendalian diri

B. Saran

Seiring dengan perkembangan teknologi, seorang seniman harus peka terhadap rangsangan dari lingkungannya. Dunia seni dan desain, kini turut berkontribusi dan dikembangkan melalui proses digital. Bagi seniman yang juga seorang calon pendidik khususnya di wilayah kesenirupaan sudah seharusnya

mengetahui perkembangan dunia seni rupa saat ini serta melakukan inovasi terhadap bidang keilmuannya tersebut.

Penulis berharap, karya ini dapat menjadi contoh sebagai media dalam menyampaikan gagasan dan aspirasi mengenai pentingnya mengembangkan keterampilan halus sejak dini melalui media kreatif, salah satunya seperti permainan papan. Bagi dunia seni rupa diharapkan memberikan suatu variasi dalam hal ide atau gagasan dalam menciptakan karya seni rupa di masa depan. Bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan seni rupa diharapkan memberi gagasan dan pemahaman baru dalam penciptaan karya dan media pembelajaran sebagai pengembang keterampilan halus.

Penulis menyarankan bagi calon penulis skripsi lain untuk memperkaya wawasan dengan banyak melihat referensi mengenai desain, media, dan teknologi yang berkembang saat ini. Hal tersebut dapat menginspirasi untuk melakukan inovasi bagi penelitian atau penciptaannya.