

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari laporan tugas akhir ini menunjukkan bahwa kuda tomprok, sebagai permainan tradisional yang dikenal karena keekstremanya, memiliki daya tarik yang khas di kalangan anak sekolah. Upaya penulis dalam mengadaptasi kuda tomprok menjadi sebuah *board game* merupakan langkah yang strategis untuk memperluas jangkauan dan mencapai segmen pemain yang lebih luas.

Dengan menghadirkan kuda tomprok dalam format *board game*, permainan tersebut menjadi lebih dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk mereka yang mungkin enggan atau sulit untuk berpartisipasi dalam versi tradisionalnya. Hal ini membuka peluang baru bagi pengalaman bermain kuda tomprok untuk dinikmati oleh lebih banyak orang, sambil tetap mempertahankan esensi dan keunikan dari permainan aslinya. Dengan demikian, konversi kuda tomprok menjadi sebuah *board game* bukan hanya mencerminkan upaya untuk melestarikan permainan lokal, tetapi juga merupakan langkah yang progresif dalam menghadirkan hiburan yang inklusif dan menyenangkan bagi semua kalangan.

#### **5.2 Saran**

Dalam merancang *board game*, penting untuk mengikuti pendekatan yang sistematis dan bertahap untuk memastikan bahwa hasil akhirnya memenuhi harapan dan kebutuhan pemain. Perancangan permainan harus dilakukan secara bertahap dengan jadwal yang terorganisir. Langkah pertama yang krusial adalah melakukan riset yang mendalam tentang perkembangan industri *board game*, tren permainan terkini, serta preferensi dan kebutuhan pemain. Riset ini akan membantu dalam memahami pasar dan mengidentifikasi kesempatan yang ada. Setelah itu, pengembangan konsep permainan harus dilakukan secara bertahap, dimulai dari ide-ide awal yang kemudian dievaluasi dan diperbaiki melalui iterasi berulang. Selama proses ini, penting untuk melibatkan uji coba permainan dengan berbagai kelompok pemain untuk mendapatkan masukan yang berharga.