

J. Penutup

a. Kesimpulan

Era modern ini perkembangan bisnis kuliner di Indonesia semakin pesat. Salah satu peluang bisnis yang saat ini sedang marak di Indonesia yaitu Café. Masyarakat membutuhkan tempat yang tepat untuk menyegarkan pikiran, disinilah peran café muncul, café menyuguhkan suasana nyaman membuat masyarakat lebih memilih untuk sekedar berkumpul untuk berbincang di café, bahkan berkumpul untuk mengerjakan tugas bersama sembari menikmati hidangan yang disediakan. Café di masa sekarang membutuhkan faktor daya tarik yang unik untuk menarik lebih banyak konsumen. Paw Paw Café adalah salah satu café yang memiliki konsep cukup unik, yaitu café berkonsep kucing, disini tidak hanya dapat menikmati cita rasa hidangan yang disuguhkan namun pengunjung juga dapat bermain bersama kucing-kucing yang dibiarkan bebas berkeliaran di dalam café. Namun seiring berjalannya waktu sensasi “baru” ini mulai memudar dan juga dengan bertambahnya café-café baru yang terus bermunculan di kota Solo dengan daya tarik yang relatif unik dan menarik membuat Paw Paw Café sempat kehilangan 20% - 30% dari jumlah pelanggan pada awal buka.

Perancangan *board game* dengan tema kucing untuk Paw Paw Café di sebuah café membuat pengunjung lebih betah berlama-lama menghabiskan waktu di dalam Café. Perancangan *Board Game* untuk Paw Paw Café ini dilatar belakangi oleh permasalahan jumlah pengunjung yang terus berkurang di Paw Paw Café. Tujuan dari perancangan *board game* bertema kucing ini dimaksudkan sebagai sarana hiburan yang menarik bagi pengunjung café untuk menghabiskan waktu dengan kegiatan yang interaktif sembari menikmati hidangan yang disuguhkan. Dengan memanfaatkan promosi media sosial yang ada, *board game* dengan karakter dari kucing café ini mampu menjadi daya tarik unik bagi Paw Paw Café untuk menarik lebih banyak pengunjung.

b. Saran

Dari perancangan yang telah dilakukan, berikut merupakan saran untuk penulis berikutnya apabila mengambil topik serupa dalam perancangan sebuah *board game*, diantaranya:

1. Mematangkan konsep dan system permainan *board game* agar tidak banyak kekurangan saat *gameplay*.
2. Membuat karya-karya pendukung yang menarik dan efektif sebagai media pendukung dari karya utama.
3. Memperbanyak referensi konsep, system, dan gaya ilustrasi agar karya tidak generic dengan karya yang sudah ada.
4. Melakukan *gameplay* untuk mengecek kekurangan atau kesalahan pada *board game* sebelum dicetak.

Akhir kata, dengan adanya Tugas Akhir perancangan *board game* ini diharapkan mampu menjadi bahan referensi atau inspirasi untuk perancangan *board game* yang lebih baik lagi.