



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Indonesia memiliki sangat banyak kebudayaan salah satunya adalah permainan tradisional. Akan tetapi, banyak ditemukan berita bahwa banyak permainan tradisional yang hampir punah dan sudah punah. Oleh banyak permainan tradisional sudah banyak yang punah maka, penulis ingin membuat sebuah *board game* tentang salah satu permainan tradisional yang berasal dari Bangka yang dapat dimengerti oleh anak-anak.

Proses perancangan *board game* “Perang Saga” diawali dengan riset terhadap topik yang penulis pilih yaitu permainan tradisional biji saga. Penulis menyebarkan kuisioner yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengetahuan *target market* tentang biji saga. Penulis juga mewawancarai beberapa narasumber untuk membantu penulis mendapatkan informasi tentang *board game*, permainan tradisional dan juga tentang permainan tradisional biji saga. Penulis juga melakukan *study reference* terhadap beberapa jenis *board game* yang dijadikan sebagai referensi visual dan *gameplay* dari *board game* “Perang Saga”.

Setelah melakukan penelitian, kemudian mulai melakukan yang dimulai dengan mencari ide. Ide yang didapat pertama kali adalah membuat sebuah *card game* dari permainan tradisional biji saga. *Gameplay* dari *card game* tersebut diambil dari *card game* Roket Raket. *Card game* tersebut dimainkan dengan cara mengeluarkan kartu yang menunjukkan kearah mana biji saga akan

disentil. Kemudian penulis mengubah *gameplay card game* tersebut dikarenakan penulis ingin mempertahankan mekanisme dari permainan tradisional biji saga tersebut. *Gameplay card game* yang kedua adalah dengan cara mengeluarkan kartu *attack* yang bertujuan untuk menantang pemain lawan. Akan tetapi, *card game* terlalu repetitif dan memiliki interaksi yang sedikit. Penulis kembali mengubah *gameplay card game* menjadi *board game*. *Board game* ini diberi nama “Perang Saga”. *Board game* ini dimainkan dengan menggunakan sebuah papan permainan yang memiliki *score* pada setiap petaknya. Pemain diharuskan melempar dadu dan memindahkan pionnya masing-masing sesuai dengan angka dadu yang keluar. Pemain yang bertemu pada satu kotak yang sama harus melakukan *battle* yang dilakukan dengan *gameplay* dari permainan tradisional biji saga. Setelah menemukan ide penulis kemudian mulai membuat *prototype* dan melakukan *testplay*. Dari hasil *testplay* tersebut bisa didapatkan berbagai jenis hasil *testplay* yang dapat berpengaruh pada *gameplay board game*.

Setelah melakukan perancangan *gameplay* penulis mulai mendesain visual dan komponen-komponen dari *board game*. Untuk membantu penulis mendesain visual dan komponen-komponen dalam *board game* penulis mencari beberapa *color palette*. Selain mencari *color palette* penulis juga mencari referensi dari *board game* lain. Dari hasil pencarian *color palette* dan pencarian referensi didapatkan visual yang memiliki tema desain minimalis. Komponen-komponen dalam *board game* terbuat dari bentuk-bentuk geometris seperti persegi, segitiga dan lingkaran.

Dari hasil perancangan *board game* “Perang Saga” dapat disimpulkan bahwa *board game* “Perang Saga” dapat dimengerti oleh anak-anak yang memainkannya. Akan tetapi, butuh waktu bagi anak-anak tersebut untuk mengerti bagaimana *gameplay* dari *board game* tersebut.

## 5.2. Saran

Dari proses perancangan *board game* “Perang Saga” penulis ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan. Untuk merancang sebuah *board game* pertama-tama harus dilakukan riset terhadap aspek-aspek yang akan ada pada *board game* yang akan dirancang. Selain itu pemahaman tentang target marketnya secara mendalam sangat juga sangat penting agar seorang desainer dapat menciptakan *gameplay* yang dapat dimainkan dan mudah dimengerti oleh target market. *Testplay* yang banyak juga sangat diperlukan untuk membantuk seorang desainer menemukan *balance* dalam *gameplay* yang sedang dirancang. Saat melakukan *testplay* kepada *user* desainer lebih baik tidak menanyakan pendapat dari *user* dengan menggunakan kata sifat seperti: apakah *gameplay* mudah dimainkan atau tidak?

Untuk proses produksi dari *board game* tersebut diperlukan pemahaman tentang aspek-aspek visual. Desainer juga perlu mempertimbangkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat komponen-komponen dari *board game* yang sedang didesain. Untuk merancang sebuah *board game* sangat diperlukan *Time management* yang baik agar segala proses dapat diselesaikan tepat waktu.