



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Perancangan *board game* “Jejakarta” dilatarbelakangi oleh polusi udara kota Jakarta yang sudah parah. Salah satu penyebab utama polusi tersebut adalah jejak karbon yang dihasilkan warganya, terutama di bidang transportasi. Namun ketika ditanya tentang topik jejak karbon, mayoritas warga mengaku tidak tahu. Jika dibiarkan, warga Jakarta akan semakin *ignorant* terhadap hal ini. Padahal, polusi udara sudah menyebabkan banyak penyakit yang mematikan. Maka dari itu, penulis ingin mengenalkan jejak karbon transportasi kepada warga Jakarta melalui perancangan tugas akhir ini.

Media perancangan yang dipilih adalah *board game*, karena dapat berperan sebagai simulasi keadaan agar pemain dapat merasakan dampak perbuatannya secara langsung terhadap pemain lain. Target yang dituju adalah warga Jakarta dengan rentang usia 17-25 tahun. Usia ini dipilih karena merupakan usia produktif, yang merupakan kalangan dengan mobilitas tinggi dikarenakan faktor ekonomi. Setelah itu, penulis mengumpulkan data dengan melakukan studi pustaka, studi referensi, studi *existing*, wawancara terhadap ahli, dan melakukan FGD dengan sejumlah warga Jakarta.

Metode perancangan menggunakan metode oleh Tracy Fullerton. Pertama-tama, penulis melakukan *brainstorming* dengan cara membuat *mindmap*. Dari *mindmap* didapat tiga kata kunci, yaitu *metropolitan*, *sooty*, dan *dusty*. Dari ketiga

kata kunci tersebut dibuat *color palette* utama yaitu *beige*, hijau, dan coklat tua. Tahap kedua adalah melakukan *physical prototyping* di mana penulis mematangkan *gameplay* yang akan digunakan. Proses *testplay* ini dicatat dalam bentuk *design documentation*. Hasil akhir *gameplay* yang dihasilkan adalah pemain harus berlomba-lomba mengunjungi berbagai tempat di Jakarta tanpa menggunakan kendaraan berpolusi secara berlebihan.

Tahap ketiga yang dilakukan adalah *software prototyping*, di mana penulis membuat aset digital untuk komponen yang akan digunakan. Untuk ciri khas visual, penulis menggunakan *lineart* yang *sketchy*, tekstur kertas agar terlihat *dusty*, penggunaan bentuk bulat, ilustrasi daun, dan ilustrasi asap. Komponen yang dihasilkan dari tahap ini adalah *box*, *board*, *roulette*, *logbook*, kartu transportasi, kartu survei, dan *rulebook*.

Penulis melakukan *alpha test* terhadap *prototype*. Setelah mendapatkan berbagai *feedback*, *prototype* direvisi dan dihasilkan desain final yang akan di-*beta test*. Hasil akhirnya *user* memberikan *feedback* positif baik dari segi cerita, *gameplay*, maupun visual. Dalam *experience*-nya, *user* merasakan bahwa aksi yang ia lakukan dapat memiliki dampak yang berpengaruh terhadap pemain lain. Selain itu, sebagian besar *user* mengaku lebih peduli terhadap jejak karbon kendaraan setelah bermain *board game* ini. Dapat disimpulkan bahwa perancangan tugas akhir ini sudah berhasil dalam mencapai tujuannya.

5.2. Saran

Penulis mendapat berbagai masukan dari *beta test user*, ada yang untuk mekanik dan yang untuk komponen. Secara mekanik, ada yang meminta jumlah pemain ditambah, energi ditingkatkan, dan rute diperbanyak. Sedangkan masukan untuk komponen di antaranya adalah pemberian magnet pada jejak, peningkatan kualitas bahan kartu, dan revisi *interface* kartu transportasi. Bahkan, ada yang memberi masukan untuk membuat *board game* “Jejakarta” versi kota lain.

Saran dari penulis sendiri terhadap peneliti lain adalah pentingnya melakukan riset yang mendalam terhadap keinginan target *market*. Perancang harus bisa membuat karya yang memiliki dampak terhadap target *user*-nya, tetapi juga cukup menarik sampai mereka ingin memainkannya lagi. Maka dari itu, kita harus bisa mengerti jalan pikiran dan apa yang diinginkan mereka. Terkadang ada hal sepele yang luput dari pemikiran kita, namun sangat penting bagi target *user*.

Saran lain adalah melakukan *test print* terlebih dahulu sebelum mencetak semua komponen final. Setiap tempat *printing* menghasilkan kualitas yang berbeda. Terkadang, tempat *print* yang sama dapat berbeda kualitas warnanya hanya karena kita mencetak di hari lain. Selain itu, sangat penting untuk mengetahui bahan apa yang paling cocok digunakan untuk setiap komponen.