



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* untuk mengajarkan nilai antikorupsi dengan judul GREBEK!GREBEK! memiliki tujuan untuk mengajarkan remaja sebagai agen perubahan bangsa di bidang korupsi tentang nilai-nilai antikorupsi oleh KPK. Harapannya adalah dengan mengetahui nilai-nilai antikorupsi tersebut, remaja dapat melawan perilaku koruptif yang dilakukan di kehidupan sehari-hari. Istilah integritas juga disinggung dalam topik ini karena merupakan antitesis dari korupsi.

Proses perancangan terdiri dari meneliti sebuah masalah sosial tentang remaja yang berperilaku koruptif sebagai latar belakang penelitian, kemudian melakukan riset mengenai desain grafis, *board game*, remaja dan nilai-nilai antikorupsi. Berikutnya, penulis mengumpulkan data dengan wawancara dengan 3 narasumber, yaitu Ahli Pembangun Integritas untuk mengumpulkan data konten pengajaran nilai antikorupsi yang baik, *board game* designer untuk mengetahui cara membuat *gameplay* yang *fun* dan edukatif, dan terakhir ke ilustrator *board game* untuk mengetahui cara membuat visual *board game* berdasarkan konsep dan kontennya.

Penulis juga melakukan studi *existing* ke *board game* oleh KPK dan studi referensi ke beberapa *board game* dengan desain grafis yang baik. Langkah selanjutnya, penulis melakukan perancangan berdasarkan metodologi ‘Game Design’ oleh Fullerton (2014) yang kemudian *prototype* diuji coba saat *alpha test*.

Revisi dari *alpha test* kemudian diuji ulang pada *beta test* pada *target user* untuk mencapai sebuah kesimpulan akhir.

Hasil dari perancangan 'GREBEK!GREBEK!' sebagai *board game* untuk mengajarkan nilai antikorupsi disimpulkan sudah tercapai dikalangan remaja baik dari sisi *gameplay*, visual dan nilai antikorupsi yang diajarkan. Dari segi *gameplay*, *rule* dan objektif sudah sangat jelas dan sangat mudah dimengerti. Dari segi visual, hampir keseluruhan komponen sudah nyaman dan menarik bagi *target user*. Dari segi nilai antikorupsi, nilai kejujuran, keberanian dan tanggung jawab dipelajari sangat dalam oleh *target user* ketika bermain *board game* ini. Ketiga aspek ini merupakan hasil analisis pada bagian analisis *user beta test*. Maka penulis menyimpulkan pemilihan media *board game* edukatif untuk mengajarkan nilai antikorupsi sudah efektif dan tepat untuk usia *target user* yaitu 15-21 tahun.

5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan oleh penulis dari proses perancangan ini adalah jangan takut bertanya dan bersikap antusias dan kritis kepada narasumber dan *target user* ketika sedang mengumpulkan data untuk merancang *board game* dengan tema serupa. Apabila seorang peneliti takut bertanya, tidak antusias dan kritis terhadap topik yang sedang diteliti, maka lawan bicara juga tidak akan tertarik terhadap topik yang dibahas dan informasi yang didapat menjadi tidak maksimal. Akan banyak kesulitan yang terjadi saat memasuki tahap merancang *board game* karena informasi yang tidak lengkap dan detail.

Board game memerlukan tahap *balancing* dimana *prototype* akan diuji dan direvisi berulang-ulang. Setelah menguji dan menerima revisi, *prototype* akan diuji coba ulang dan dievaluasi untuk di *test* lagi. Siklus ini terus dilakukan hingga tujuan dari *board game* sebagai solusi desain tercapai. Proses agar *gameplay* dapat *balance* dan sesuai dengan solusi desain yang ditawarkan membutuhkan waktu yang tidak singkat. Karena itu, manajemen waktu sangat diperlukan agar proses perancangan maksimal dan menghasilkan karya yang terbaik.

Board game yang dibuat dengan *target user* remaja sebaiknya mengambil dunia cerita yang dekat dan berhubungan langsung dengan lingkungan usia remaja, misalnya cerita siskamling yang diubah menjadi tentang razia OSIS di sekolah. Pengambilan cerita yang tidak familiar dengan lingkungan *target user* akan mempersulit pengantaran cerita dan penyampaian pesan karena kurangnya relasi antara *target user* dengan cerita yang diberikan. Namun juga perlu diperhatikan bahwa usia remaja tidak meninggalkan pengajaran tentang antikorupsi yang terlalu menggurui, sehingga penyampaian pesan dengan parodi bisa menjadi alternatif.

Saat membuat karakter pada cerita, sebaiknya juga berhati-hati agar tidak membuat stereotipe terhadap suatu golongan tertentu. Akan lebih baik apabila cerita diberikan peringatan bersifat fiktif dan tidak dibuat merujuk pada suatu golongan. Stereotipe akan membuat remaja membatasi pergaulan dan bersikap subjektif. Media pengajaran perlu memberikan pesan dengan sudut pandang yang menarik namun tetap berhati-hati akan efek lain yang mungkin diberikan.

Penulis menyarankan media pengembangan berbentuk *board game* atau komik berbentuk digital dengan cerita dan karakter yang lebih disesuaikan dengan target user remaja. Media *board game* bisa menggunakan mekanik dan *setting* cerita baru yang mampu mengajari 9 nilai antikorupsi oleh KPK. Untuk media komik digital, media yang juga dekat dengan remaja ini bisa menjadi alternatif untuk mengajarkan nilai-nilai antikorupsi ke agen perubahan. Cerita jenaka dengan parodi yang humoris dapat menghibur pembacanya sekaligus mengajarkan nilai antikorupsi.