



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

Awal mula perancangan *board game* “AWAS!” sendiri di latar belakang dengan meningkatnya angka kematian yang dialami oleh usia 15-20 tahun per tahun dalam lalu lintas di Indonesia, khususnya di kota besar. Masalah ini diakibatkan oleh kurangnya penerapan etika lalu lintas yang dibuktikan dengan laporan tahunan oleh KORLANTAS serta artikel yang memberitakan bahwa masih banyaknya kelompok umur dari masyarakat yang tidak mengindahkan serta kurangnya kepedulian untuk memperhatikan etika lalu lintas itu sendiri. Hal ini juga turut menyatakan bahwa masih kurang efektifnya usaha penyuluhan yang dilakukan oleh KORLANTAS

Board Game dipilih sebagai media yang dapat digunakan untuk pembelajaran etika lalu lintas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fang, Chen dan Huang (2016), *board game* dibuktikan dapat mendukung proses imersif kepada pemain layaknya seperti simulasi akan aksi yang mereka lakukan pada dunia nyata. Selain itu, pembelajaran dari penerapan etika lalu lintas sendiri membutuhkan sikap kolaboratif dikarenakan jalannya lalu lintas di dunia nyata sendiri dilakukan berdampingan antar kerja sama per individu untuk menciptakan kondisi lalu lintas yang kondusif. Hal ini mendukung pembelajaran melalui media *board game* akibat salah satu ciri khas nya yang harus dilakukan oleh sekelompok orang.

Dengan berdasarkan metodologi perancangan game oleh Fullerton (2008), dalam tahapnya penulis pertama melakukan tahap *conceptualization*. Dalam tahap ini, proses dibagi melalui 2 step: *Preparation* dan *Evaluation & Incubation*, yaitu melalui pencarian data tentang perilaku kelompok umur target terhadap lalu lintas yang didapatkan melalui survey dan jurnal. Wawancara pun dilakukan pada narasumber yang memiliki latar belakang yang sesuai dengan topik yang dibawakan yaitu desainer *board game* dan pihak kepolisian di bidang lalu lintas atau KORLANTAS, serta target dari perancangan agar tujuan perancangan dapat terealisasi.

Elaboration dilakukan setelah data yang dibutuhkan untuk merancang media dengan topik etika lalu lintas telah didapatkan. Dalam prosesnya, penulis juga menggunakan studi referensi sebagai perbandingan atas permainan lain yang membawa topik yang sama maupun tidak sama. Hal ini membantu penulis untuk mencari inspirasi atas mekanis dan gaya visual yang nantinya diterapkan dalam permainan. *Mindmapping* dan *moodboard* juga dibentuk atas tahap ini untuk mempermudah proses perancangan. *Moodboard* dibentuk berdasarkan kata kunci yang didapatkan pada proses *mindmap*; yaitu simpel, kaku dan formal. *Mindmap* dan *moodboard* sendiri akan menjadi dasar pembuatan visual dan mekanis yang digunakan dalam permainan. Pada akhir dari *elaboration*, penulis mulai membuat permainan sesuai dengan proses yang telah dijalankan.

Setelah melalui tahap *conceptualization*, penulis melanjutkan ke tahap *prototyping* yang dilakukan bersamaan dengan *playtesting* (*functionality, completeness & balance*) sebelum diujikan pada target market. Permainan ini

sendiri telah melalui 3 *major change*, dimana penulis sembari melakukan tes juga melakukan revisi pada aspek mekanis yang digunakan dalam permainan serta aspek obyek yang digunakan dalam permainan sesuai dengan masukan yang didapatkan dari tahap *playtest*. Setelah dianggap sudah bisa mewakili topik dengan baik, maka proses berlanjut pada *prototyping* dan *playtesting* kepada target melalui *alpha* dan *beta test*.

Setelah menelaah hasil kuesioner dan observasi yang dilakukan selama proses tes kepada target, dapat disimpulkan bahwa perancangan media *board game* dengan topik etika lalu lintas sudah memenuhi tujuan dari perancangan tugas akhir.

5.2. Saran

Saran yang ingin penulis usulkan untuk perancangan tugas akhir yang membawa topik yang mirip di waktu kedepannya adalah:

- 1) Penelitian yang lebih rinci terhadap tipe-tipe kecelakaan dan tingkat zona kecelakaan serta tingkah laku kelompok masyarakat lain sebagai pertimbangan untuk menambah mekanis permainan.
- 2) Mempertimbangkan mekanis kendaraan lain untuk mendukung proses imersif dari kondisi lalu lintas.
- 3) Menambah proses *playtest* guna balancing agar proses imersif dari simulasi lalu lintas dapat tersampaikan dengan baik.
- 4) Penerapan pihak kepolisian yang memutari papan yang bisa dijadikan sebagai mekanis penalti baru yang menarik.

- 5) Memperhatikan timeline dan mengurangi menunda pekerjaan, dalam perihal playtest dan pengerjaan laporan serta pengerjaan komponen dan *balancing*.
- 6) Menyesuaikan konten dan penggunaan bahasa sesuai dengan target umur.
- 7) Memperjelas runtutan penjelasan permainan dalam *rule book*.