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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam melakukan proses perancangan *card game* '*My Plate Portion*', penulis mempelajari berbagai macam hal mengenai cara merancang sebuah permainan menggunakan berbagai teori agar permainan mempunyai landasan yang kuat. Pertama, penulis harus melakukan studi pustaka dan membuat struktur perancangan yang akan ditempuh sehingga permainan dapat terancang dengan baik dan benar. Dengan melakukan studi pustaka, penulis mempelajari banyak hal terkait dengan topik yaitu gizi seimbang dan teringat akan materi tentang prinsip-prinsip desain yang telah dipelajari sebelumnya.

Perancangan *card game* '*My Plate Portion*' ini bertujuan untuk kampanye pedomaan gizi seimbang untuk remaja agar remaja tidak selalu mengonsumsi *junk food*. Permainan ini juga mengajarkan tentang porsi yang ideal serta kandungan gizinya seperti dalam makanan pokok terdapat karbohidrat, lauk pauk terdapat protein, dan pada buah serta sayuran terdapat banyak vitamin dan mineral dengan kalori yang sangat sedikit sehingga baik dikonsumsi bagi tubuh. Berdasarkan hasil kuesioner, penulis dapat menyimpulkan jika remaja tidak memperdulikan kandungan gizi serta kalori yang terdapat pada sebuah makanan. Setelah melakukan *beta test*, penulis juga dapat menyimpulkan bahwa permainan kartu '*My Plate Portion*' dapat membantu menyadarkan remaja untuk memerdulikan kandungan

gizi dan kalori pada makanan yang mereka konsumsi dan dapat membatasi diri untuk mengonsumsi *junk food.*

5.2. Saran

Dalam merancang sebuah permainan kartu, hendaknya menguasai dua hal yaitu topik dan *output* yang ingin dibuat. Banyak kesulitan yang penulis temui pada proses perancangan, seperti proses membuat *game play* maupun pembuatan desain kartu. Hal-hal tersebut bisa dibantu pengetahuan dan *experience* yang dimiliki oleh penulis. Jadi alangkah baiknya jika memperkaya diri dengan berbagai macam ilmu dan informasi sebelum membuat sebuah permainan kartu.

Dalam merancang permainan kartu, penulis menyadari bahwa visual adalah hal yang sangat diutamakan. Oleh karena itu, jika ada penelitian tentang perancangan kartu, maka tentukan terlebih dahulu gaya visual yang akan digunakan dan juga harus sesuai dengan target *audience.* Sehingga, visual antara komponen permainan kartu, topik yang dibawakan serta *target user* dapat terhubung dengan baik.

Hal lainnya yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah *card game* adalah perancangan *layout*. Lebih baik untuk mempertimbangkan *layout* yang akan digunakan terlebih dahulu dengan cara melakukan banyak perbandingan visual dri permainan-permainan kartu yang sudah ada dan mempelajarinya sehingga tidak mengorbankan hal lain yang berkaitan dengan *user*. Contohnya adalah apakah kenyamanan pemain perlu dikorbankan demi sebuah desain layout atau ilustrasi.