

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Perancangan *board game* “Sinensia” dilatarbelakangi oleh kebiasaan masyarakat Indonesia dalam mengkonsumsi teh dengan kualitas rendah. Penyebab terbentuknya kebiasaan tersebut adalah adanya politik tanam paksa sejak zaman penjajahan Belanda yang membuat hasil-hasil bumi terbaik milik Indonesia, termasuk teh, hanya dikhususkan untuk kepentingan ekspor saja sehingga masyarakat Indonesia tidak sempat merasakan teh kualitas terbaik yang dimilikinya. Teh dengan kualitas yang baik ditandai dengan tingginya kandungan antioksidan yang terdapat pada daun teh tersebut, yang salah satunya ditentukan oleh posisi daun yang dipetik ketika melakukan pemetikan. Antioksidan ini dapat membantu mengurangi pengaruh radikal bebas sehingga bisa mengurangi resiko tumbuhnya sel kanker. Salah satu bentuk yang umum dari paparan radikal bebas adalah polusi, dan polusi banyak terdapat di kota-kota besar dalam berbagai bentuk. Maka dari itu, penulis ingin mengenalkan kualitas teh yang ada di Indonesia kepada masyarakat yang berdomisili di kota-kota besar khususnya di wilayah DKI Jakarta dan sekitarnya melalui perancangan tugas akhir ini.

Media perancangan yang dipilih untuk tugas akhir ini adalah *board game*, karena *board game* merupakan sebuah media permainan yang dapat berperan sebagai media informasi non-konvensional yang cocok untuk generasi muda dan juga bersinergi dengan filosofi teh yang mengutamakan untuk berbagi,

mendekatkan, dan juga menghangatkan. Target audiens yang dituju adalah warga yang berdomisili di wilayah DKI Jakarta dan sekitarnya dengan rentang usia 20-24 tahun. Rentang usia ini dipilih karena rentang usia ini masuk ke dalam kategori “Generasi Z” yang memiliki karakter kreatif, inovatif, dan juga *connected* (terhubung dengan orang lain baik dalam segi komunikasi secara nyata maupun komunikasi secara virtual). Setelah itu, penulis mengumpulkan data dengan melakukan studi pustaka, studi referensi, wawancara terhadap ahli *board game* dan ahli teh, dan melakukan *FGD* dengan warga yang berdomisili di wilayah DKI Jakarta dan sekitarnya dengan rentang usia 20-24 tahun.

Metode perancangan yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah metode yang dijabarkan oleh Tracy Fullerton. Pada tahap pertama, penulis melakukan tahapan *conceptualization* yang diawali dengan membuat *mindmap*. Dari *mindmap* yang telah dibuat, penulis mendapatkan tiga buah *keywords*, yaitu *perjalanan*, *tumbuh*, dan *akrab* dengan *big idea* “Perjalanan generasi muda dalam menjelajahi aneka ragam dan rasa teh di Indonesia melalui permainan yang menumbuhkan keakraban”. Dari ketiga *keywords* tersebut, penulis memilih *genre co-operative pickup and delivery* sebagai *genre board game* ini untuk bisa mendapatkan kesan “perjalanan”, “tumbuh”, dan “akrab” dalam bentuk sebuah *gameplay* di mana para pemain melakukan perjalanan dari daerah pegunungan menuju pusat kota yang terpapar radikal bebas yang tumbuh dari waktu ke waktu untuk kemudian dibebaskan dengan menggunakan token antioksidan yang didapatkan dari teh. Tahap kedua adalah melakukan tahapan *prototyping* di mana penulis memetakan dan membuat komponen-komponen yang dibutuhkan untuk bisa memainkan

rancangan permainan yang sedang dibuat. Dalam tahapan ini, visual komponen yang dirancang masih dalam bentuk *low-fidelity* namun sudah mewakili fungsinya masing-masing ketika dimainkan. Tahap ketiga adalah melakukan tahapan *playtesting*, di mana penulis melakukan uji coba terhadap permainan yang dirancangnya. Uji coba ini dilakukan untuk bisa menemukan kekurangan-kekurangan yang bisa diperbaiki dan mendapatkan masukan-masukan tambahan dari para *playtester* yang sudah mencobanya, baik itu berupa masukan dari segi visual, konten, maupun *gameplay*. Untuk ciri khas visual, penulis menggunakan *lineart* untuk mempertegas siluet objek namun dengan pewarnaan yang *brushy* untuk bisa mendapatkan kesan yang natural dan tradisional.

Penulis melakukan *alpha test* terhadap *prototype* yang telah dibuat. Setelah mendapatkan berbagai macam *feedback*, *prototype* direvisi dan dihasilkan desain final yang diujikan pada tahapan *beta test*. Hasil akhirnya, sebagian besar *user* menyatakan bahwa konten informasi tentang kualitas teh di Indonesia yang terdapat pada *board game* ini dapat tersampaikan dengan baik. Selama mencoba *board game* ini, sebagian besar *playtester* menyatakan bahwa *board game* ini juga berhasil mendekatkan dan mengakrabkan antar pemainnya, dan mereka juga memiliki keinginan untuk mencoba kembali *board game* ini untuk bisa lebih mengeksplor lagi jenis-jenis teh yang ada di dalamnya. Dengan demikian, penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan tugas akhir ini sudah berhasil dalam mencapai tujuannya dalam memperkenalkan kualitas teh yang ada di Indonesia.

5.2. Saran

Penulis mendapatkan berbagai macam masukan, baik dari *pre-alpha tester*, *alpha tester*, dan juga *beta tester* baik dari segi visual, konten, maupun *gameplay*. Secara visual, ada yang meminta untuk meminta perubahan gaya visual menjadi lebih *brushy*, penambahan kontras, dan juga pemilihan warna yang lebih *vibrant*. Sedangkan masukan untuk konten adalah penggunaan *digital counter* untuk mengganti penempatan koin dan juga token antioksidan yang diperoleh dan juga penekanan dalam penggunaan fasilitas pemrosesan di pabrik teh. Kemudian yang terakhir masukan untuk *gameplay* adalah tentang pengaturan jumlah aksi pada setiap giliran untuk setiap pemain dan juga pengurangan daya beli pemain sehingga para pemain tidak bisa membeli teh yang sudah jadi pada awal permainan.

Kemudian saran dari penulis sendiri terhadap peneliti lain adalah tentang pentingnya melakukan riset terhadap preferensi audiens yang ditargetkan dalam merancang karya dengan media yang sejenis. Peneliti yang juga memiliki peran sebagai perancang harus bisa membuat karya yang tidak hanya bisa memberikan *impact* bagi *user*-nya, namun juga memiliki daya tarik tertentu sehingga karya tersebut memiliki *replayability* yang tinggi sehingga mereka ingin mencobanya lagi dan lagi. juga cukup menarik sampai mereka ingin memainkannya lagi.

Saran lain dari penulis adalah melakukan *self-testplay* untuk diri sendiri dulu sebelum diujikan ke tahapan *alpha test*. Pastikan bahwa permainan yang kita rancang haruslah bisa dimainkan hingga tuntas terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk menambahkan, mengubah, ataupun mengurangi komponen

maupun *gameplay* yang sudah ada. Kalau memang permainan yang dirancang memang dirancang untuk 3 hingga 6 pemain, maka harus dicoba minimal 4 kali dulu keempat mode permainan tersebut dan pastikan bisa berjalan dengan baik dari putaran ke putaran. Hal ini akan mengurangi peluang terjadinya kebingungan-kebingungan yang muncul dari para pemain akibat kurang siap dan lengkapnya permainan yang dirancang.