

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Perancangan *board game* “Lingkaran Biru” dilatarbelakangi oleh semakin bertambahnya penderita diabetes berusia 18 tahun keatas. Salah satu penyebab diabetes adalah stres dan pola hidup yang tidak sehat. Jika dibiarkan maka penderita diabetes akan semakin bertambah dan akan menganggap enteng tentang diabetes. Padahal, diabetes adalah penyakit yang berbahaya, diabetes dapat merusak seluruh organ dari ujung kepala hingga ujung kaki, bahkan dapat menyebabkan kematian. Maka dari itu, penulis ingin mengedukasi seputar diabetes, dan hal-hal apa saja yang dapat mempengaruhi naik turunnya gula darah.

Media perancangan yang dipilih adalah *board game*, karena *board game* dapat menurunkan stres, stress adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kenaikan gula darah. Bermain *board game* juga terbukti dapat menyerap dan menghafal materi lebih efektif dibandingkan belajar konvensional biasa. Target yang dituju adalah warga Jakarta dengan rentang usia 12-18 tahun. Usia ini dipilih karena penderita usia 18 tahun keatas meningkat maka dari itu sebelum memasuki usia tersebut penulis ingin mengedukasi remaja agar mereka sadar dan ingin mencegah dan menjaga pola hidupnya. Setelah itu, penulis mengumpulkan data dengan melakukan studi pustaka, studi referensi, wawancara terhadap ahli, dan menyebarkan kuesioner.

Metode perancangan yang digunakan adalah metode oleh Tracy Fullerton. Pertama, penulis melakukan *brainstorming* dengan membuat *mindmap*. Dari

mindmap didapat tiga kata kunci, yaitu remaja, menarik, dan pencegahan. Penulis memilih 5 warna utama yang akan menjadi color palette dalam perancangan, yaitu merah pink, oranye, kuning, hijau *lime*, dan biru. Penulis memilih warna yang terang atau *bold* untuk menekankan unsur Terang dan *playful* dari kata kunci Remaja. Warna Kuning dan Merah memberikan Tanda peringatan/pencegahan, sebagai isyarat tentang keadaan kota Jakarta yang penderita diabetesnya kian meningkat. Kombinasi warna ini mempresentasikan konsep Berani dan *playful*.

Tahap kedua adalah melakukan *physical prototyping* di mana penulis mematangkan *gameplay* yang akan digunakan. Proses *testplay* ini dicatat dalam bentuk *design documentation*. Tahap ketiga yang dilakukan adalah software prototyping, di mana penulis membuat aset digital untuk komponen yang akan digunakan. Penulis juga memasukan aset-aset kedalam tabletop simulator untuk dimainkan secara digital. Untuk ilustrasi, penulis ingin memilih *style* visual yang tetap berikatan dengan kata kunci, namun juga enak dipandang. Kata kunci menarik dan Remaja cenderung memberikan kesan *Playful*. Visual yang penulis gunakan, merupakan *visual art simple* tanpa *lineart* namun menarik dengan perpaduan warna *bold* yang mempresentasikan “Remaja”.

Komponen-komponen yang dihasilkan dari perancangan ini adalah *box*, *rule book*, *board*, kartu *action*, kartu *skill*, kartu kerja sampingan, kartu pengetahuan, kartu *event*, kartu karakter, *token first player*, uang, dan pion. Penulis menggambarkan visual yang berhubungan dengan diabetes pada *a packaging* agar ketika target melihat visual tersebut mereka akan tahu jika *game* ini berhubungan dengan diabetes, karena jika hanya menggunakan visual dalam kartu, target akan

kesulitan untuk tahu bahwa *game* ini berhubungan dengan diabetes. *Packaging* dibuat menggunakan banyak visual dibandingkan dengan visual dalam kartu karena pada *packaging* banyak yang ingin penulis sampaikan terhadap target, sedangkan kartu hanya memvisualkan 1 objek saja sehingga membuat kartu terlihat lebih rapid dan simpel. Penulis melakukan *alpha test* terhadap *prototype*. Setelah mendapatkan berbagai *feedback*, *prototype* direvisi dan dihasilkan desain akan *beta test*. Hasil akhirnya *user* memberikan *feedback* positif baik dari segi cerita, *gameplay*, maupun visual. Dalam bermain, *user* merasakan bahwa aksi yang ia lakukan dapat memiliki dampak yang berpengaruh terhadap pemain lain. Selain itu, sebagian besar *user* mengaku *board game* sudah efektif dalam menyampaikan edukasi mengenai diabetes. Dapat disimpulkan perancangan ini sudah berhasil mengedukasi pemain mengenai diabetes.

5.2.Saran

Penulis mendapat berbagai masukan dari *beta user*, secara mekanik, ada yang meminta interaksi antar pemain di tambah, cara untuk menurunkan gula ditambah, kerja sampingan yang menurunkan gula ditambah, karakter Rizal terlalu mudah dan peluang untuk mendapatkan kartu pengetahuan ditambah. Sedangkan masukan untuk komponen ada yang meminta ukuran papan diperbesar lagi seperti monopoly, *rule book* diperjelas, dan kartu karakter ditambah informasinya.

Saran dari penulis untuk peneliti lain adalah lakukanlah test print terlebih dahulu sebelum mencetak *final* komponen-komponen untuk melihat sesuai atau tidaknya, ukuran, dan warna yang diinginkan. Penting juga untuk mencari bahan yang cocok untuk mencetak *final* komponen-komponen. Selain itu perancang juga

harus membuat karya yang memiliki dampak yang positif terhadap pemain dan membuat pemain tertarik untuk memainkan perancangannya lagi.