

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Perancangan *board game* “Kota Metropolitan” mengangkat topik dan permasalahan polusi air yang terjadi di Jakarta. Melihat semakin parahnya kondisi badan air di Kota Jakarta, *board game* ini menjadi bentuk keprihatinan terhadap permasalahan tersebut. Penyebab utama yang sering ditemui adalah kurangnya tanggung jawab dan rasa menjaga lingkungan sekitar oleh warga Kota Jakarta. Sumber air seperti sungai dan kali yang mengalir di Kota Jakarta malah menjadi tempat pembuangan limbah. Masyarakat sendiri sadar akan hal ini, namun tidak terlihat bentuk kesadaran dari masyarakat dalam mencegah terjadinya polusi air tersebut, terutama masyarakat yang tinggal di dekat badan air. Pendidikan mengenai menjaga kebersihan sumber air sendiri sudah diberikan dari jenjang sekolah dasar di Kota Jakarta, namun praktiknya dalam kehidupan sehari-hari kurang dijalani. Maka dari itu, setidaknya *board game* ini dapat memberikan informasi, edukasi, dan mengenalkan polusi air secara mendasar kepada warga Jakarta sejak dini.

Media interaktif yang dipilih adalah *board game*. Pemilihan media ini bermaksud untuk memberikan simulasi kepada pemain melalui *gameplay* dan juga memberikan edukasi dengan media yang lebih *fun*. Target dari perancangan ini adalah anak usia 9-12 tahun yang tinggal di Kota Jakarta. Rentang usia tersebut

dipilih karena, pada masa itu anak mulai melalui masa kritis dan bersikap rasional, terutama dalam hal sebab-akibat. Pada umur 9-12 tahun juga merupakan usia sekolah dasar yang sedang mempelajari lingkungan Jakarta melalui pelajaran “Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta”, sehingga *board game* ini bisa menjadi penunjang pembelajaran tersebut. Dalam perancangan ini juga dilakukan riset untuk mengumpulkan data dari studi pustaka, studi referensi, wawancara, dan kuesioner kepada warga Kota Jakarta.

*Board game* menggunakan metode perancangan oleh Tracy Fullerton dalam buku “Game Design Workshop” tahun 2019. Perancangannya dibagi menjadi 6 tahapan, yaitu dimulai dengan *brainstorming*, lalu dilanjutkan dengan *physical prototyping*, *software prototyping*, *design documentation*, *production*, dan *quality assurance*. Tahap yang pertama dilakukan adalah *brainstorming*, pada tahap ini didapatkan *mind map* dan *big idea*. *Mind Map* yang dirancang menghasilkan 3 kata kunci, yaitu urban, ramai, dan aksi. Lalu, *big idea* yang didapatkan adalah “Ramai-ramai Beraksi Menangani Polusi”. Didapatkan juga beberapa mekanis, sehingga ditentukan mekanis yang menjadi *gameplay* dasar perancangan *board game* “Kota Metropolitan”.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah *physical prototyping*. Di tahap ini, mekanis dan *gameplay* yang sudah ditetapkan di tahap sebelumnya dimatangkan menggunakan purwarupa *pen and paper*. Setelah purwarupa dibuat, dilakukan *playtest* beberapa kali, sehingga menghasilkan beberapa versi *gameplay*. Semua perubahan tersebut dicatat dalam proses *design documentation*

pada lembar *playtest*. Setelah *gameplay* sudah dirasa matang dan *balance*, maka *gameplay* tersebut menjadi dasar pada tahap berikutnya. *Gameplay* yang dipilih adalah sebuah *board game cooperative*, di mana pemain harus bekerja sama untuk mengumpulkan pencegahan polusi air dan mempertahankan aliran air dari polusi.

Pada tahap *software prototyping*, dilakukan perancangan visual sesuai dengan kata kunci pada tahap sebelumnya. Gaya desain yang dipilih adalah *doodly, cartoony*, dengan sentuhan gaya *graffiti-esque*. Ciri khas dari desain visualnya adalah *line art* yang tebal dengan *blocking* warna. Desain tersebut dimasukkan ke dalam rancangan komponen permainan menjadi aset digital pada *software* komputer. Dari perancangan tersebut didapatkan beberapa komponen yang dihasilkan, yaitu papan permainan, kartu profil pemain, kartu kondisi, token, uang, lembar panduan, dan *box packaging*.

*Alpha test* dilakukan terhadap purwarupa yang telah dihasilkan. Ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* dan tanggapan dari purwarupa, sehingga desain purwarupa dapat direvisi untuk keperluan *beta test*. Setelah itu, *beta test* dilakukan untuk melihat tanggapan *target user* mengenai purwarupa *board game*. Hasilnya, *user* banyak memberikan *feedback* dan tanggapan positif mengenai desain, *gameplay*, dan informasi di dalamnya. *User* juga mengerti informasi mengenai polusi air yang diterapkan pada komponen permainan pada saat bermain. Dengan begitu, perancangan *board game* sudah bisa memberikan informasi mengenai polusi air melalui *gameplay* yang *fun*.

## 5.2. Saran

Saran dari penulis kepada perancang, peneliti, dan penulis lainnya adalah memilih topik permasalahan yang nyata di kalangan masyarakat. Dengan pemilihan topik tersebut, perancang dapat lebih mudah melakukan riset dan mendalami topik yang dipilih. Perlu diperhatikan juga bahwa perancang juga harus membuat karya menggunakan media yang relevan terhadap *user*-nya, sehingga penggunaan karya lebih cocok terhadap *target user*. Penggunaan bahasa dan literasi juga perlu diperhatikan melihat *target user* yang dituju, agar informasi dan pemecahan permasalahan dapat lebih mudah tersampaikan.

Dalam perancangan, direkomendasikan untuk tidak menghapus *file* sebelumnya setelah melakukan perubahan. Terkadang, perubahan justru tidak sesuai dengan desain yang diharapkan dan masih dibutuhkan desain yang sebelumnya. Jika ingin melakukan perubahan, disarankan untuk meng-*copy file* terlebih dahulu, baru melakukan revisi pada file yang baru. Maka dari itu, desain perlu disimpan dan tidak asal main tumpang-tindih desain sebelumnya.

Saran berikutnya adalah melakukan pengecekan *file* dengan seksama sebelum melakukan pencetakan agar *file* yang dicetak sesuai dengan perubahan dan purwarupa yang diinginkan. Setelah diperiksa dan dianggap sudah siap, lakukan *test print* dahulu sebelum mencetak semua *file* komponen. Hal ini dilakukan agar tidak merugi dengan hasil yang mengecewakan, karena setiap jasa *print* memiliki kualitas, pelayanan, dan hasil yang berbeda-beda.