

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Awal perancangan *board game* “Apa Yang Kamu Suka?” karena minimnya *quality time* yang dapat dihabiskan antara orang tua dan anak. Berdasarkan wawancara dengan psikolog dikatakan cara untuk meningkatkan *quality time* antara orang tua dan anak adalah dengan interaksi seperti berkomunikasi bersama secara menyenangkan seperti bermain. *Target Audience* terpaut usia yang cukup jauh yaitu pada anak usia 7 - 12 tahun dengan sekunder orang tua usia 36 - 55 tahun. Oleh karena itu, perlu didesain sebuah *user interface* yang sesuai dengan karakteristik *user*, seperti menggunakan visual kartun yang menarik untuk anak dan orang tua, menulis *rules* yang sederhana, dan membuat mekanik yang mudah dipahami keduanya. Maka digunakan *board game* sebagai media untuk menghabiskan waktu bersama keluarga, dimana keduanya dapat ikut bermain dan berkomunikasi bersama secara santai.

Metodologi perancangan yang digunakan adalah perancangan *board game* menurut Selinker (2011) terdapat 4 tahapan besar, tahap pertama adalah *concepting* dimana penulis memulai *brainstorming* dan *mind mapping* terhadap jenis mekanisme *board game*. Pada tahap ini didapatkan *mind map*, *keyword* dan *tone of voice* hingga didapat 3 kata yaitu *friendly*, *interesting* dan *harmony*. Lalu, masuk ke tahapan *design*, seperti mendesain mekanik *board game* yang dengan menggunakan mekanik *scoring*. Pada *development*, diwujudkan dengan membuat

prototype yang sesuai dengan mekanik permainan berdasarkan *tone of voice* yang telah dibuat. Mulai dari pemilihan *moodboard*, warna, *font*, *layout* kartu, dan ilustrasi *board game*. Kemudian tahap *presentation* mencoba *publish* dan *printing* tiap komponen *board game* untuk melihat kesesuaian ukuran serta bahan yang digunakan.

Setelah melalui 4 tahapan tersebut, penulis juga mencoba *playtest* ke lingkungan luar, yaitu *alpha test* dan *beta test*. Melalui *playtest* tersebut, diambil data melalui kuesioner yang telah disebar. Pada *beta test* didapatkan hasil yang lebih baik, seperti peningkatan visual, konten dan permainan jauh lebih mudah dimengerti dibanding sebelumnya. Selain itu untuk mengukur tingkat *quality time* secara lebih akurat digunakan metode menurut Pianta mengenai hubungan kedekatan orang tua dan anak. Dari hasil kuesioner ternyata terjadi peningkatan hubungan kedekatan antara keduanya selama bermain *board game*. Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan *board game* “Apa Yang Kamu Suka?” sudah dapat membantu meningkatkan *quality time* pada keluarga. *Board game* dengan visual yang menarik, mekanik dan peraturan yang mudah dimengerti *user*, hingga pada tujuan dari perancangan tugas akhir ini.

5.2. Saran

Saran penulis untuk penelitian lebih lanjut mengenai perancangan *board game* dengan topik serupa, yaitu *quality time* pada keluarga adalah:

1. Menambah jumlah *playtest* dengan usia target secara langsung, guna mendapatkan hasil yang maksimal dan lebih bervariasi.

2. Mempertimbangkan untuk memperluas jangkauan pemain dalam permainan, seperti dapat dimainkan juga antara orang yang baru pertama kali mengenal dalam waktu singkat.
3. Memperjelas dan mempermudah penulisan peraturan cara bermain pada *rulebook board game*.
4. Mencoba dan mempertimbangkan menggunakan mekanik lain pada kartu yang dapat meningkatkan *quality time*.
5. Mengembangkan *board game* menjadi versi lain dengan tema berbeda, seperti meningkatkan *quality time* pada *target* berbeda.