

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Penyakit degeneratif merupakan gangguan kesehatan yang berpotensi untuk menyerang siapa saja seiring bertambahnya usia karena kemunduran fungsi sel di dalam tubuh. Contoh dari penyakit degeneratif yang masih menjadi masalah serius karena diderita oleh banyak orang merupakan hipertensi, diabetes, dan juga stroke. Meskipun begitu, penyakit-penyakit ini dapat dicegah dengan mengontrol faktor-faktor eksternal pemicunya. Maka dari itu, upaya promotif dan preventif (pencegahan) tentang penyakit degeneratif ini perlu untuk disebarluaskan. Hal ini diharapkan dapat mengarahkan masyarakat untuk berperilaku hidup sehat (Suiraka, 2012, hlm. 8-9).

Perancangan *Board Game* “Langkah Cerdas” berhasil menjadi solusi untuk memberikan edukasi kepada masyarakat (remaja) tentang faktor-faktor eksternal pemicu hipertensi, diabetes, dan stroke. Hal ini dikarenakan perancangan memuat konten yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sesuai dengan teori Bloom dan Krathwohl yang dikutip oleh Hamzah (2012) yang menyatakan bahwa pendidikan (edukasi) haruslah mencakup 3 aspek, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan data dari *playtest*, *gameplay* dari *Board Game* “Langkah Cerdas” telah berhasil memberikan informasi yang menyangkut aspek kognitif sebesar 57,1% tentang zat dalam makanan dan 85,7% tentang pentingnya berolahraga. Selain itu, perancangan juga berhasil

memberikan konten mengenai aspek psikomotorik sebesar 42,9% sehingga *audience* mau mengontrol diri supaya tidak memakan terlalu banyak makan manis, asin, dan berlemak serta mau untuk berolahraga. Kemudian konten yang berkaitan aspek afektif juga berhasil membuat 71,4% *audience* sadar untuk menjaga kesehatan agar di hari tua nanti terhindar dari penyakit-penyakit seperti hipertensi, diabetes, dan stroke.

## 5.2. Saran

Perancangan *serious game* dalam bentuk *board game* merupakan hal yang unik dan menarik untuk dilakukan serta bermanfaat bagi *audience* yang dituju. Saran dari penulis kepada semua pembaca apabila ingin melakukan penelitian dengan topik maupun media yang serupa adalah dengan menentukan fenomena aktual yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat terlebih dahulu sebelum memulai perancangan. Setelah itu, sangat penting untuk mengenali kebutuhan *audience* yang menjadi target dari perancangan sehingga pembuatan mekanisme, visual, dan konten dapat dilaksanakan dengan optimal serta efisien. Mekanisme dan segala komponen penunjangnya juga harus diuji kepada *audience* serta di-iterasi agar mampu menjadi sebuah solusi yang efektif untuk menyelesaikan fenomena yang terjadi.

Hal fundamental yang sangat penting untuk diperhatikan ketika merancang sebuah *board game* adalah melakukan *playtest* bersama dengan *audience* untuk menentukan *gameplay* terlebih dahulu. *Gameplay* yang sudah melewati banyak uji coba sangat dan sempurna sangat penting untuk diperhatikan. Hal ini berguna untuk menghindari iterasi yang mengakibatkan perubahan terlalu *major* maupun

*extreme* pada komponen maupun pembuatan visual pada saat merancang *board game*. *Gameplay* tersebut haruslah mampu untuk menyampaikan konten yang ingin disampaikan melalui *board game*.

Perancangan *board game* yang mengandung konten edukasi kesehatan seperti Langkah Cerdas juga sangat baik untuk dijadikan sebagai sebuah *tools* untuk berkolaborasi dengan pihak lain seperti Kementerian Kesehatan Republik Indonesia maupun *brand* tertentu seperti Kimia Farma. Ketika berkolaborasi dan mendapatkan sponsor, *board game* seperti ini dapat digunakan untuk menunjang *campaign* sehingga bisa menjangkau target *audience*, misalnya dengan ditempatkan di sekolah-sekolah untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Kemudian, *board game* ini juga dapat dimanfaatkan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia sebagai media pembelajaran untuk memperingati hari gizi dan makanan pada tanggal 25 Januari. Dengan demikian, hasil rancangan *board game* akan mampu menjangkau *audience* dengan efektif.