



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *board game* “Laut Lestari” dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan sejak dini mengenai kondisi pencemaran sampah plastik di ekosistem laut Indonesia. Ketika ditanya, anak-anak cenderung tidak mengetahui tentang adanya pencemaran sampah plastik yang tinggi di laut yang mengganggu kehidupan di dalam laut, menyebabkan ketidakseimbangan ekosistem dan banyak biota laut mati. Salah satu penyebabnya adalah karena hal tersebut tidak dijelaskan secara detil di sekolah. Jika para penerus bangsa di kemudian hari tidak memiliki pengetahuan mengenai kondisi kerusakan laut Indonesia dan cara untuk menjaga kelestarian laut dan makhluk yang tinggal di dalamnya, maka dapat menyebabkan mereka untuk bertindak secara ceroboh dan tidak peduli terhadap laut.

Maka dari itu, penulis membuat perancangan *board game* karena cocok sebagai media pembelajaran bagi anak-anak dimana *board game* dapat menunjukkan simulasi sebuah keadaan sehingga membuat mereka dapat memahami informasi dengan lebih cepat, memiliki unsur interaksi secara langsung, menyenangkan dan dapat digunakan dimanapun. Penulis menentukan usia target audiens yaitu anak berumur 9-12 tahun karena pada usia tersebut mereka sudah dapat berpikir secara abstrak dan sudah dapat memahami kompleksitas dunia. Setelah itu, penulis melakukan pengumpulan data melalui wawancara dengan guru, ahli sampah laut dan *board game designer* serta FGD dengan target audiens.

Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan *board game* oleh Selinker. Pada tahap awal, *concepting*, penulis membuat persona target audiens yang membantu penulis untuk memahami target audiens. Kemudian, melakukan *brainstorming* dengan membuat *mindmap*. Dari *mindmap*, penulis menentukan tiga kata kunci yaitu *harmful*, *oceanic* dan *fun* yang digunakan untuk membuat big idea. Dari big idea, penulis menentukan dua kata kunci sebagai tone of voice perancangan yaitu *fun* dan *lively*. Kemudian, penulis membuat *moodboard*

dari kata kunci dan sesuai dengan tema. Color palette ditentukan dari moodboard serta dari wawancara oleh *board game designer* sehingga menggunakan warna yang cerah dan warna primer. Gaya ilustrasi dan supergrafis juga ditentukan melalui *moodboard*.

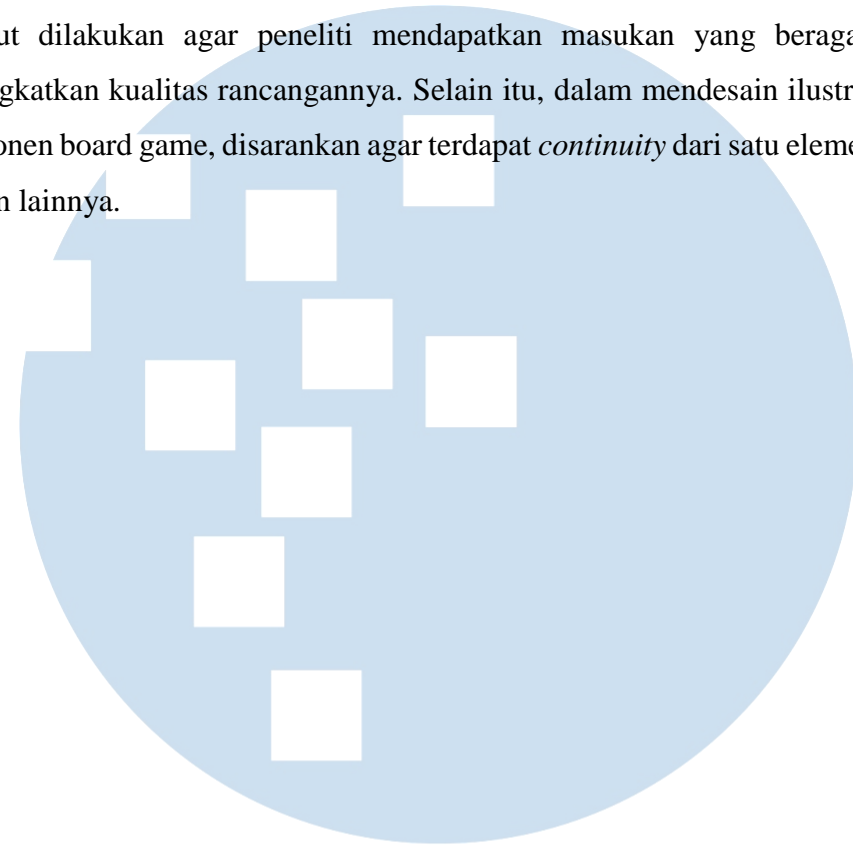
Penulis menggabungkan tahap kedua dan ketiga menjadi tahap *design* dan *development*. Pada tahap ini, penulis membuat *flowchart gameplay* dan narasi permainan yang ditentukan pada akhirnya adalah pemain merupakan petualang laut yang mengelilingi laut untuk menjaga keseimbangan ekosistem laut yang terancam karena sampah plastik dengan melakukan aksi-aksi pelestarian. Kemudian, penulis menentukan komponen *board game*, membuat *prototype* dalam bentuk sketsa hingga membuat desain secara *digital* dan membuat *prototypenya*.

Setelah merancang *board game* dan membuat *prototype*, penulis melakukan *alpha test*. Penulis mendapatkan beberapa kritik dan saran mulai dari *visual* hingga *gameplay* yang kemudian penulis analisis dan lakukan revisi. Kemudian, penulis melakukan *beta test* terhadap *prototype* yang sudah di revisi kepada target audiens. Hasil yang didapat menunjukkan *feedback* yang positif dari *visual* hingga *gameplay*. Target audiens mengaku bahwa mereka menjadi lebih paham mengenai pentingnya dan cara menjaga kelestarian biota laut dari sampah plastik. Beberapa juga mengaku bahwa mereka baru mengetahui tentang adanya pencemaran sampah plastik di laut setelah melihat ilustrasi pada komponen *board game*. Maka, dapat disimpulkan bahwa perancangan tugas akhir sudah mencapai tujuannya.

5.2 Saran

Saran yang penulis berikan bagi peneliti lain adalah pentingnya melakukan riset yang dalam mengenai topik yang ingin di angkat serta siapa target audiensnya. Pahami apa yang diperlukan target *user* agar pesan yang diangkat dalam karya dapat tersampaikan dengan baik. Dalam membuat *board game*, sangat penting untuk mencoba berbagai macam *board game* dengan mekanik yang beragam agar mempermudah peneliti dalam menentukan mekanik yang cocok dalam perancangan. Kemudian, melakukan *playtest* secara sering kepada kerabat dan

target audiens yang berbeda merupakan hal yang vital dalam perancangan. Hal tersebut dilakukan agar peneliti mendapatkan masukan yang beragam untuk meningkatkan kualitas rancangannya. Selain itu, dalam mendesain ilustrasi dalam komponen board game, disarankan agar terdapat *continuity* dari satu elemen dengan elemen lainnya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA