

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Magic words merupakan kata-kata yang disarankan untuk berkomunikasi. Dengan menggunakan *magic word* dalam keseharian dapat memberikan kesan kepada orang lebih nyaman, dapat diandalkan, dan mudah dimengerti. Sayangnya masih ada pula anak-anak menggunakan kata-kata yang tidak baik dan memberikan kesan yang tidak profesional, tidak ramah, dan tidak kompeten (Arkoun, 2019).

Berdasarkan kasus yang ditemukan bahwa ada beberapa siswa/siswi SMP dan SMA melakukan tindakan kasar kepada guru dengan berbicara tidak sopan kepada guru (Seta, 2019). Dari hasil kuesioner dapat dilihat bahwa masih ada 10,8% anak remaja SMP dan SMA yang tidak menggunakan kata *magic word*. Dalam hasil kuesioner kepada orang tua mengenai anaknya berumur 6-10 tahun terlihat bahwa 39% anak masih berbicara kasar walaupun menggunakan kata *magic word*.

Dari masalah ini, penulis memikirkan solusi yang sesuai untuk target dengan membuat *board game* mengikuti metodologi perancangan dari buku “The Kobold Guide to Board Game Design”. Dengan target primer yaitu anak berusia 6-10 tahun dengan tingkat pendidikan SD kelas 1-4. Psikografis anak yang ingin apresiasi, anak yang memiliki kecenderungan mudah bosan, anak yang membutuhkan kebutuhan sosial untuk masa depannya. Target sekunder yaitu orang tua yang memiliki anak 6-10 tahun dengan tingkat ekonomi SES B. Dengan psikografis orang tua yang ingin mendidik anaknya dan meningkatkan kedekatan antara anak bersama dengan keluarga.

Dipilihnya *board game*, karena pada saat ini anak-anak sangat menggunakan media elektronik dibanding media cetak. Dapat terlihat dari hasil kuesioner bahwa 84% anak menggunakan media elektronik. Maka dari itu,

penulis ingin membangun *screening time* terhadap anak bersama dengan orang tuanya. Pemilihan tema yang diangkat lebih banyak didalam keluarga, dikarenakan dari hasil kuesioner 88% orang tua melihat anak pada saat ini sangat dekat dengan keluarganya dan 11% dalam lingkungan sekolah.

Perancangan *board game* ini kemudian digunakan metode-metode dengan mencari ide dari melakukan *brainstroming*, membuat *mindmap*, membentuk *keyword*, dan *big ideas*. Kemudian memilih tema dan mekanik game yang akan dibentuk yaitu pada awalnya adalah sebuah *board game*. Lalu, melakukan *reality check*. Penulis mencatat hal-hal yang akan dirancang dari peraturan sampai dengan kartu dan papan yang akan digunakan. Setelah menuliskan segala hal tersebut dibuatlah *prototype final* untuk *alpha test*. *Alpha test* disini untuk sebagai uji coba karya. Bahwa *user* memberikan komentar-komentar terhadap *board game* yang dibuat.

Penulis yang pada mulanya membuat *board game* kemudian setelah melakukan *alpha test* banyak sekali komentar-komentar yang membantu untuk meningkatkan perancangan ini. Penulis mendapatkan sebuah ide lain dari hasil *alpha test* yaitu pembuatan *card game* tanpa menggunakan papan, dikarenakan papan yang ada kurang efektif menurut hasil analisis *alpha test*. Hal ini diuji coba dalam *beta test* kepada target *user* yang sesuai dengan batasan masalah yang telah dibuat. Komentar dan masukan-masukan para *user* dari *alpa* dan *beta test* ini menjadi sebuah perbaikan karya untuk kedepannya.

5.2 Saran

Dari hasil perancangan *board game* yang kemudian dibuat menjadi *card game* mengenai *magic word*, terdapat beberapa saran dari penulis apabila pembaca ingin melakukan penelitian dengan topik yang sejenis yaitu:

1. Membuat jadwal agar dapat memanejemenkan waktu dalam pengerjaan agar hasil lebih baik dan efektif.
2. Mencari referensi yang cocok untuk target dan menyesuaikan dengan *art style* yang dapat dibuat.

3. Menambahkan jumlah *playtest* dan dimainkan secara *face to face* akan lebih baik agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal tidak hanya dari beberapa target saja.
4. Mempertimbangkan mekanik lain dalam permainan dari *board game* maupun *card game*.
5. Membawakan tema yang berbeda dari permainan.
6. Menambahkan konten lain agar permainan lebih menyenangkan dan menarik untuk dimainkan.
7. Mempertimbangkan gramasi dari kertas dalam pembuatan *board game* ataupun *card game* dengan melakukan pencarian referensi dalam pembuatan permainan *board game* ataupun *card game*.
8. Dalam pergantian *board game* ke *card game* seharusnya melakukan analisa terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk merubah permainan mengikuti perkataan *user*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA