

## BAB V

### KESIMPULAN & SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh proses desain *board game* dari awal sampai akhir, dapat penulis simpulkan bahwa perancangan sebuah *board game* bukanlah suatu proses yang mudah. Segalanya membutuhkan tenaga, waktu, dan ketelitian yang sangat besar. Terutama dalam hal pengumpulan data.

Topik yang penulis ambil adalah mengenai kecanduan *game online*. Alasan mengapa penulis mengambil topik ini adalah karena pada masa sekolah, penulis juga merupakan seseorang yang pernah mengalami masalah tersebut.

Tujuan awal penulis merancang *board game* adalah membatasi waktu bermain *game online*, dan menggantinya dengan *board game* dimana permainan *board game* juga merupakan suatu hal yang dinikmati sebagian orang.

Ketika menjalani proses perancangan *board game*, hal tersulit yang menghambat proses adalah ketika memutuskan mekanisme permainan. Sebab, mekanisme yang digunakan dalam sebuah *board game* sangat beragam, sehingga sulit untuk memutuskan mekanisme yang ingin digunakan. Pada akhirnya, penulis memutuskan mekanisme *card draw* karena melambangkan *randomness*, hal yang membuat pemain terdorong untuk terus mencoba mendapatkan hal yang diinginkan.

Menangani kecanduan *game online* merupakan proses yang membutuhkan koordinasi antara pasien kecanduan, pihak orangtua sebagai pendukung, serta ahli sebagai penyedia bantuan. Baik dukungan material maupun moral. Yang paling penting adalah keinginan tinggi dan kesadaran penuh pihak pasien yang ingin sembuh dari kondisi kecanduan *game online* ini. Namun kenyataannya saat ini banyak yang masih mengalami kecanduan *game online*, karena memang sulit untuk melepaskan diri dari aktivitas yang sudah menjadi kebiasaan bagi remaja yang suka

bermain *game online*. Oleh karena itu, biasakanlah diri anda melakukan hal-hal yang bermanfaat, baik bagi diri anda maupun lingkungan sekitar anda, seperti bersosialisasi dengan orang-orang di sekitar anda, keluarga maupun teman. Sosialisasi dapat dilakukan dalam bentuk yang beragam. Solusi *board game* yang penulis rancang ini adalah salah satunya.

Carilah aktivitas yang menjadi *passion* anda. Lakukan bersama-sama dengan keluarga, teman, atau keduanya agar dapat memberikan momen yang tak terlupakan bagi diri sendiri dan orang-orang sekitar kita.

## 5.2 Saran

Bagi remaja, kurangi waktu bermain *game online*. Selingi waktu bermain *game online* dengan *game offline*, yang salah satunya adalah *board game*, sehingga remaja dapat bersosialisasi tidak hanya di dunia maya. *Spend your time with family and friends more than spending time playing online games*. Masa remaja adalah masa yang berharga dan sayang untuk disia-siakan.

Tentunya permainan ciptaan penulis ini masih jauh dari kata sempurna. Alangkah baiknya jika permainan ini dapat menjadi gambaran contoh bagi mahasiswa peneliti selanjutnya yang ingin merancang *board game*. Ada beberapa *tips* yang dapat penulis berikan, antara lain:

- 1) Pilihlah masalah yang menurut anda sanggup untuk diselesaikan.
- 2) Ikuti arahan pembimbing semaksimal mungkin.
- 3) Ikuti setiap proses dengan kesabaran tinggi.
- 4) Teliti saat melakukan pengumpulan data.

Perancangan *board game* merupakan suatu proses yang rumit, oleh karena itu persiapkan diri anda semaksimal mungkin. Tentukan dan persiapkan segala kebutuhan anda sematang mungkin.