

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tujuan dari perancangan *board game* “Jangan Ketahuan!” ini dilatarbelakangi dengan dampak penggunaan ponsel pintar yang terlalu berlebihan pada anak semenjak pandemik *COVID-19* dimulai menyebabkan kewajibannya sebagai seorang siswa jadi terlalai. Hal ini dapat menyebabkan anak tidak serius saat belajar karena asyik memainkan ponselnya. Anak juga jadi tidak mau mengerjakan PR karena lebih suka berada di dalam dunia ponselnya sendiri. Jika hal ini terus terjadi, dikhawatirkan siswa tidak pernah memahami pelajaran yang sudah diajarkan di sekolah dan tidak pernah bisa menerapkannya di dunia nyata hingga menyulitkan kehidupannya sendiri maupun orang lain.

Maka itu sebabnya penulis merancang sebuah permainan *board game* sebagai media edukasi untuk mengajarkan bahwa menggunakan ponsel tidaklah dilarang, namun durasi penggunaannya harus dibatasi. Sebagai seorang siswa juga harus menjalani kewajibannya seperti mengerjakan PR secara tuntas dan tepat, rajin belajar, serta bersosialisasi dengan teman-teman. Penulis menentukan usia target audiens sekunder yaitu anak usia 10-16 tahun dengan alasan pada usia tersebut, anak sudah mulai menyadari akan tanggung jawab yang dimiliki.

Dalam pembuatan *board game* ini, metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan dari Selinker. Sebelum membuat rancangan karya, pertama penulis menentukan *user persona* untuk lebih memahami target audiens yang dituju. Kemudian penulis membuat *mindmap* dan *moodboard* untuk dapat menentukan *big idea* serta *keywords* yang dapat membantu untuk rancangan. Kemudian penulis mulai menentukan palet warna, tipografi, logo judul, serta mekanisme permainan yang akan digunakan.

Setelah itu penulis memulai rancangan karya berdasarkan tahapan yang sudah dijalankan sebelumnya. Penulis mulai membuat *flowchart* untuk *gameplay* untuk menentukan cara memainkan permainan yaitu anak yang ketahuan sedang main gim maka akan dihukum sedangkan anak yang rajin akan diberi hadiah. Kemudian setelah

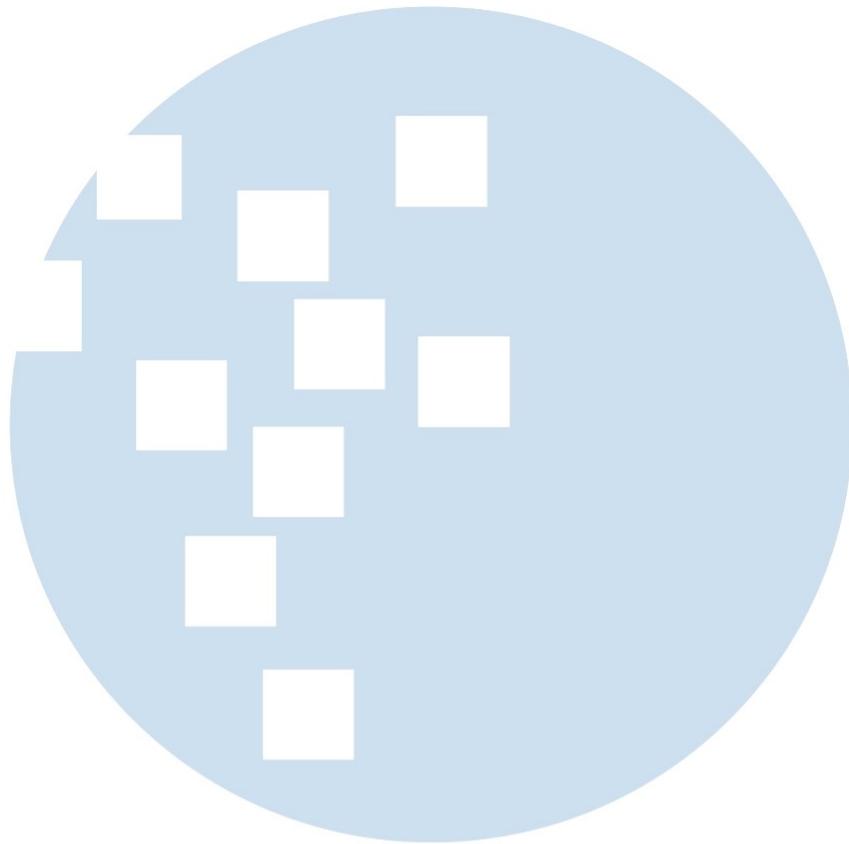
sudah ditentukan, penulis mulai membuat *prototype* agar permainan dapat dicoba untuk kemudian mendapatkan *feedback*. Setelah *alpha test* dilakukan, penulis mengolah kembali kritik dan saran yang telah diterima dan melakukan revisi pada *prototype*. Langkah selanjutnya adalah melakukan *beta test* dimana *prototype* dicoba langsung oleh target audiens yang kemudian mendapatkan kritik dan saran secara positif dari *user*. Dari sini target audiens dapat memahami tujuan dari permainan yaitu anak sudah seharusnya menjalankan kewajibannya sebagai siswa, namun harus tetap menjaga kesehatannya dan jangan terlalu banyak bermain ponsel. Dengan begini maka rancangan tugas akhir ini telah berhasil mencapai tujuannya.

Pada saat melakukan *beta test*, penulis mendapatkan banyak kritik dan saran dari *user* yang mencoba permainan. Dari segi *gameplay*, *user* mengatakan peran “Ibu” pada permainan hanya menebak siapa anak yang memegang kartu ponsel dan tidak ada peran lainnya selain menanyakan keseharian anak. Maka dari itu *user* memberikan beberapa saran seperti mengubah peraturan permainan menjadi semua pemain adalah “Anak” dengan menghilangkan peran “Ibu”. Skenario cerita pada permainan juga ikut berubah. Sebelumnya permainan ini menceritakan tentang ibu yang mengawasi anak-anaknya selama kegiatan belajar-mengajar. Jika ada anak yang ketahuan main gim diam-diam, maka ibu akan menghukumnya. Sedangkan jika ibu salah menebak, maka anak yang dituduh dimaafkan. Setelah *role* pemain dirubah, maka cerita juga berubah jadi sekumpulan anak yang melakukan aktivitas belajar secara mandiri tanpa perlu disuruh oleh kedua orang tuanya. Jika ada anak yang ternyata main gim, barulah orang tua memberikan hukuman pada anak. Jika anak terlalu banyak belajar/mengerjakan PR/melakukan tugas kelompok, maka anak akan dimaafkan.

5.2 Saran

Penulis dapat memberikan beberapa saran untuk rancangan yang serupa yaitu sangat penting untuk memahami topik yang diangkat serta target audiens itu sendiri. Dalam membuat permainan, jika tidak memahami mekanisme dari permainan dapat mencoba dulu permainan lain bersama dengan orang lain seperti teman atau kerabat agar peneliti dapat merancang permainan yang menarik dengan mekanisme yang cocok dengan permainan. Coba untuk melakukan *playtest* terus menerus terhadap

prototype yang telah dirancang agar peneliti bisa mendapat banyak masukan agar hasil karya menjadi lebih baik.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA