

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam membuat *board game* telah melakukan *testing* sebanyak mungkin agar bisa dimainkan dengan baik. Melakukan *testing game* pada *user test* membuat penulis jadi mengetahui adanya eror dalam *board game* mulai dari mekanisme yang di pakai, *balance game*, cara bermainnya dan status setiap karakter. Dalam *boardgame* yang dibuat penulis ingin menarik *audience* untuk edukasi tentang *mindful spending* dengan menargetkan orang yang mempunyai sifat yang suka mencari kesenangan dimata, dan orang yang memiliki sifat hedonisme dan orang yang tidak punya tabungan. Oleh karena itu penulis mendesain dengan mudah di mengerti oleh banyak orang dan mudah dipahami yang berelasi dengan kebiasaan.

Dalam *board game* yang dirancang, sebelumnya mencari informasi yang ingin disampaikan dengan cara edukasi lewat mekanisme *boardgame* menggunakan strategi yang berhati hati dalam mengambil keputusan. Informasi melalui data yang di dapatkan dari para ahli dan sumber yang jelas, membantu dalam perancangan *boardgame* ini dengan tujuan edukasi. Perancangan dimulai dari mengumpulkan ide ide yang ada dan data yang punya dengan *mind-mapping*, dan muncul 3 kata utama yang menjadi *big idea* sebagai dasarnya *boardgame*, setelah itu adanya menentukan mekanisme yang ada di dalam *boardgame* dan juga elemen yang dipakai berupa uang kertas, token dan kartu. Selanjutnya penulis mencoba untuk *low fidel* pada *boardgame* untuk gambaran cara bermain dan peraturannya, melakukan *testing* sebanyak 2 kali dan mendapatkan eror pada permainan, adanya perbaikan untuk di coba kembali dalam *prototype day* dan *beta test*. Dalam pemilihan bahan yang digunakan berupa ketebalan kartu yang menyerupai kartu remi dan akrilik pada token. Setelah semua sudah dirancang, selanjutnya dikemas dalam *Document Book* agar dapat memastikan konsistensi dalam pembuatan *boardgame* Thrifty.

Evaluasi dari perancangan dari *boardgame*, boardgamenya berhasil untuk dimainkan dan terdapat banyak kekurangan dalam boardgame dari segi desain secara detail, *layout* yang terlalu condong ke kanan, bahan material yang kurang di jelaskan seperti kartu dengan material *artpaper* 260 gram.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama melakukan perancangan *boardgame* edukasi *mindful spending* diperlukan, waktu yang banyak dan pengalaman dalam sebuah game mulai dari mekanisme game, mekanisme berjalannya game, eror atau *bug*, serta menentukan peluang, status *balancing*, dan lain sebagainya. Tak hanya itu penulis juga harus memberikan kesan yang *relate* pada sehari hari agar ilustrasinya mudah dimengerti lewat adanya *user test* agar mengetahui kesalah apa saja, harus sering sering mencoba permainan dengan sendiri.

Untuk penulis sendiri, dalam selama perancangan berjalan, banyak masukan lebih mengarah *boardgame* dengan selalu memperhatikan secara detail mulai dari ukuran, material yang digunakan sampai detail kartu tersebut seperti *layout* terlalu condong, material elemen yang tidak disebutkan, mata uang dengan material yang lebih baik namun terlihat seperti kupon.

Untuk calon peneliti, kendalanya banyak yang harus dipikirkan dan berhubungan, jadi harus satu persatu dahulu yang dipikirkan untuk membuat *boardgame*, jangan semuanya harus dipikirkan dalam pembuatan *boardgame*. Untuk bahan yang digunakan sudah dipikirkan dari *low fidel* agar, dapat sesuai yang di tuju seperti tokennya memakai akrilik, kartunya berapa gram. Selain itu pada peraturan diusahakan yang mudah dan sedikit agar pemain lebih mudah mengerti dan untuk menjelaskan boardgame dari awal komponen yang sering dipakai interaksi sampai komponen elemen yang jarang interaksi. Memahami target *audience* agar desain yang dibuat sesuai dan pendekatannya lebih mudah digapai, contohnya menggunakan kata “BPJS” yang menyimpulkan tentang kesehatan, pemilihan kata dapat di pengaruhi usia target *audience*.