

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Konten edukasi yang telah dirancang sudah memenuhi dan mencakup mayoritas kebutuhan target terkait topik yang diangkat yaitu perubahan iklim. Konten sudah menghadirkan informasi dasar mitigasi perubahan iklim dan penanggulangan bencana kepada target yang memiliki pengetahuan yang minim. Konten edukasi juga sudah mencakup nilai kebersamaan dan komunitas yang melekat pada target. Konten juga membuka peluang berubahnya kebiasaan target terkait aksi-aksi yang memiliki pengaruh baik terhadap perubahan iklim. Konten edukasi hasil dalam *game* perancangan juga sudah menghadirkan bentuk media yang tidak konvensional serta dapat menarik perhatian target.

Konten edukasi yang dihadirkan sudah memenuhi kebutuhan target dalam memberikan pengetahuan tentang perubahan iklim dan penanggulangan bencana. Konten sudah cukup mendasar dan relevan dengan nilai-nilai target sesuai dengan *bicycle model* yang dibentuk dari hasil pengambilan data mengenai gaya hidup target. Namun, sayangnya konten edukasi yang hadir memerlukan konteks lebih terkait konten aksi mitigasi yang ada untuk menghindari kesalah pahaman sesuai dengan teori konten edukasi dalam *game* menurut Klampoutsiz.

Narasi cerita yang telah dirancang sudah menambahkan motivasi target dan memberi adrenalin ke target. Narasi cerita juga sudah memperkenalkan perubahan iklim serta karakter dan latar pada *game*. Narasi sudah memaparkan imersi, hadiah, dan identifikasi pada *game* kepada target. Narasi pada *game* memiliki dua bentuk yaitu narasi formal dan narasi implisit. Dimulai dengan narasi formal yang melibatkan cerita yang disampaikan dengan skrip yang telah dibuat. Kemudian dilanjutkan dengan narasi implisit dimana pemain dapat menginterpretasikan permainan sesuai apa yang terjadi dan menciptakan kemungkinan cerita dan resolusi yang luas. Secara keseluruhan, narasi cerita *game* sudah memenuhi elemen

cerita *game* dan membuka kesempatan pemain untuk menginterpretasikan kejadian saat permainan sebagai cerita dan resolusi cerita.

5.2 Saran

Setelah menjalani rangkaian MBKM Cluster Penelitian, penulis mendapatkan pengalaman membuat *board game* dan *digital board game* yang mengangkat topik perubahan iklim untuk anak remaja di Nusa Tenggara Timur. Berikut merupakan beberapa saran yang diberikan untuk pembaca, terutama yang akan menjalankan proyek yang menyerupai MBKM Cluster Penelitian atau proyek merancang media yang serupa.

1. Menentukan peran utama anggota tim perancangan dan *flow* bekerja di awal proyek dilaksanakan
2. Mengeksplorasi banyak karya serupa yang pernah ada sebelumnya sebagai referensi dan perbandingan
3. Mengeksplorasi metode pengambilan data dan perancangan yang baru dan sesuai dengan topik dan media yang akan dirancang
4. Menentukan dan mempersiapkan alat *hardware* maupun *software* yang akan digunakan sepanjang proyek

Demikian merupakan saran yang ingin disampaikan oleh penulis, semoga bermanfaat dan berguna bagi pembaca, terutama yang akan menjalankan program MBKM *Cluster* penelitian atau melakukan proyek perancangan media serupa agar mendapatkan hasil dan melalui proses yang lebih sesuai ke depannya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A