

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perancangan karya *board game* dengan topik pembahasan utama mengenai Dopamin bertujuan untuk memberi informasi yang dituangkan dalam media yang menarik dan interaktif. Kebanyakan orang sebatas mengetahui Dopamin sebagai hormon kebahagiaan. Namun, tidak mengetahui atau menyadari peran Dopamin yang berpengaruh dalam kegiatan sehari-hari. Selain ingin menciptakan karya yang bermanfaat yang berisi informasi yang akurat, penulis sendiri juga ingin memperluas wawasan pribadi terhadap Dopamin. Oleh karena itu, penulis berusaha untuk mendapatkan data terkait kebiasaan sehari-hari target perancangan yang berhubungan dengan Dopamin. Serangkaian riset sudah dilakukan penulis untuk kebutuhan perancangan karya. Langkah-langkah tersebut dimulai dari *getting started and generating ideas, key elements and considerations, designing & playtesting the game, dan finishing your game.*

Berdasarkan riset dan penelitian yang penulis lakukan kepada narasumber psikolog klinis, Dopamin adalah salah satu senyawa kimia di dalam otak yang berperan dalam mempengaruhi emosi, kebahagiaan dan suasana hati, terutama perasaan bahagia yang didapatkan dari kepuasan menyelesaikan suatu pekerjaan. Berdasarkan riset dan penelitian yang penulis lakukan kepada narasumber ahli produktivitas lulusan biomedis, pada zaman sekarang ini, kebahagiaan sudah dengan mudah didapatkan dan seringkali Dopamin yang didapat tersebut masuk ke kategori *cheap Dopamine*. *Cheap Dopamine* adalah hal-hal yang membuat kita bahagia, tapi sebenarnya tidak bagus untuk kesehatan dan otak kita. Hal ini kita rasakan sebagai kebahagiaan sehingga otak pun ingin mengulanginya lagi dan lagi. Kondisi ini bisa menjadi sebuah obsesi terhadap Dopamin. Siklus ini dikenal dengan istilah *Dopamine rush*. Pengendalian diri yang rendah akibat *Dopamine rush* tersebut dapat kita atasi dengan *Dopamine detox*. Makna dari *detox* adalah sebuah proses penghilangan dalam jangka waktu tertentu atau proses pembatasan

untuk mencapai tujuan baik yang ditargetkan secara sadar. *Dopamine detox* adalah suatu metode untuk mengurangi atau membatasi kegiatan yang merangsang hormon Dopamin untuk mencegah terjadinya ketergantungan. perbaiki dengan melatih kesadaran serta membatasi kebiasaan impulsif. Oleh karena itu, penulis bertekad untuk merancang serangkaian media informasi interaktif berupa *board game* yang berisi pengetahuan dan informasi mengenai Dopamin dan produktivitas.

Setelah board game diuji coba saat melakukan alpha test yang ditujukan untuk audiens dengan target usia 22-28 tahun, ternyata karya *board game* sudah memenuhi kualitas yang ditargetkan dan tujuan dari karya pun tersampaikan dengan baik. Kebanyakan responden yang turut bermain berpendapat bahwa mereka merasa senang saat bermain *board game*.

Saat pengerjaan karya pada tahap studi literatur, penulis menggunakan buku milik Tracy Fullerton yang berjudul “*Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Game*”, teori pada buku tersebut yang cukup lengkap memberi pemahaman yang baik bagi penulis untuk wawasan dasar dalam merancang *board game*. Namun, pada saat eksekusi perancangan, penulis menggunakan buku dari Joe Slack yang berjudul “*The Board Game Designer's Guide: The Easy 4 Step Process to Create Amazing Games that People Can't Stop Playing*”, karena dirasa lebih efisien dan mudah dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, kedua referensi buku tersebut melengkapi wawasan dasar dan eksekusi perancangan penulis dalam merancang *board game*.

## 5.2 Saran

*Board game* sebagai salah satu media informasi interaktif cukup menarik dan efektif untuk menyampaikan informasi. Unsur interaktif tersebut terdapat dari saat bermain dengan pemain lain. Maka dari itu konsep alur permainan dan visual dalam *board game* merupakan faktor penentu apakah informasi dapat sampai kepada target audiens yang menjadi memainkan *board game*. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan sebuah alur permainan yang menyenangkan agar pemain tidak bosan dan dapat mengikuti alur dari awal hingga akhir. Menurut penulis, *game designer* yang baik adalah seorang yang dapat mengimbangi informasi atau tujuan

dari perancangan ke dalam *board game* yang sudah dirancang dengan tampilan visual yang selaras dengan tema dan topik yang ingin disampaikan. Visual yang selaras itu dapat terbangun dari penggunaan gaya ilustrasi, typeface dan juga palet warna yang tepat. Untuk dapat menciptakan sebuah alur *board game* yang baik pun dibutuhkan eksplorasi dan uji coba terhadap referensi *board game* yang sudah ada. Kita dapat mempelajari komponen, peraturan, visual serta konsep bermain dari referensi tersebut. Pada akhirnya, *board game* yang kita ciptakan dapat menjadi media informasi yang interaktif dan bermanfaat bagi para pemainnya.

Selain saran di atas, berikut merupakan beberapa masukan dan saran dari dewan sidang :

1. Hasil perancangan ini masih memerlukan riset lanjutan yang mendalam untuk pengaplikasian dari topik yang diangkat pada *board game*. Oleh karena itu, penulis berharap agar ke depannya bisa menciptakan sebuah media yang seimbang antara komponen visual dengan informasi pada topik.
2. Penyesuaian dalam teori dasar desain yang dikaitkan dengan perancangan *board game*.
3. Semua komponen perancangan sebaiknya dikembangkan menurut panduan konsep *big idea* yang sudah dirancang, terutama dalam penjelasan konsep warna. Kemudian, untuk pemilihan *typeface* sekunder sebaiknya menggunakan *typeface* dengan jenis *sans serif* yang *readability* nya cukup baik.
4. Studi eksisting adalah referensi yang sudah ada dan *apple to apple* terhadap perancangan yang ingin dibuat sehingga bisa dijadikan pembanding dan juga panduan referensi dalam perancangan. Apabila tidak *apple to apple*, maka hal tersebut termasuk studi referensi.
5. Penjabaran lebih detail dalam proses perancangan komponen *board game*.
6. Penggunaan bahan untuk kotak *board game* yang lebih baik, misalnya menggunakan bahan *cardboard* atau *hardbox*. Sehingga memberikan kesan dan fungsi yang lebih kokoh.
7. Penjelasan untuk komponen pada *rule book* harus lebih lengkap.