

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Indonesia merupakan negara salah satu negara kepulauan yang luas dan letaknya yang sangat strategis. Letaknya yang strategis itu membuat Indonesia kaya akan alam dan budaya. Namun kekayaan warisan Indonesia ini tidak diketahui oleh beberapa anak. Tidak sedikit anak Indonesia yang tidak hafal atau tidak mengenali peta Indonesia. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan oleh penulis kepada anak-anak bertempat tinggal di JABODETABEK, ditemukan 67.3% anak tidak mengenali peta di Indonesia. Padahal mengenal peta negara sendiri itu penting dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan anak. Hal tersebut terjadi karena adanya masalah dari tenaga pendidik, maupun dari kebutuhan belajar anak.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis merancang sebuah *board game* untuk pengenalan peta geografi Indonesia pada anak usia 8–12 tahun. Penulis memilih *board game* karena anak belajar 70% dari apa yang mereka katakan dan 90% dari perkataan dan tindakan. Menurut Ginnis (2008), *board game* dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Dalam merancang *board game* tersebut, penulis menggunakan metode *Design Thinking* menurut Dam dan Siang. Metode *design thinking* terdiri dari 5 tahap yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize* penulis mencoba memahami dari sudut pandang tenaga pelajar dan target audiens penulis. Di tahapan *define*, penulis menganalisis data-data yang sudah didapat dari tahapan *empathize* untuk mengidentifikasi masalahnya. Setelah mendapatkan masalah-masalah yang perlu diatasi, pada tahapan *ideate* penulis mulai mengumpulkan ide-ide yang solutif dan inovatif. Ide-ide dikumpulkan lalu dirancang pada tahapan *prototype*. Setelah membuat *prototype*, penulis melakukan uji coba di tahapan *test*. Tahapan *test* terdiri dari *alpha test* dan *beta test*. Setelah mendapat masukan, penulis merevisi hingga hasilnya sesuai dengan kebutuhan target audiens.

Board game Jendela Indonesia memiliki *gameplay* kombinasi antara Monopoly dengan UNO Card Game. Permainan dimulai dengan menentukan giliran pemain. Ketika giliran pemain untuk maju, maka pemain diminta untuk melempar dadu, angka dadu yang keluar merupakan jumlah langkah kotak yang harus ditempuh pemain. Pemain akan mendapatkan pertanyaan berdasarkan kotak yang dipijak. Jika pemain berhasil menjawab pertanyaan dengan benar pertama kali mengenai provinsi dan kota yang ditebak, maka pemain akan memperoleh kartu poin atau kartu provinsi. Jika berhasil menjawab namun bukan yang pertama kali menjawab benar, maka pemain tidak memperoleh poin. Pemenangnya ditentukan berdasarkan pemain dengan poin terbanyak. Dalam bermain, pemain harus menentukan strategi bermain dengan menggunakan kartu aksi. Pemain merancang strategi bagaimana agar dapat mencapai garis akhir terlebih dahulu tanpa sering diganggu oleh temannya. Pemain pertama yang mencapai garis akhir akan memperoleh poin sebanyak 10 poin.

5.2 Saran

Setelah melakukan seluruh kegiatan tugas akhir ini, saran yang penulis dapatkan adalah dalam pembuatan *board game* ini, peraturan yang tertulis kurang lengkap dan terperinci, tidak tertulisnya peran seorang moderator, dan beberapa pertanyaan kurang relevan dengan topik yang dibawakan. Secara visual, penulis juga mendapati beberapa saran. Saran tersebut adalah visual pada papan *board game* masih cenderung terlalu kaku dan formal, kurang cocok untuk anak-anak, dan media buku panduan memiliki gaya visual yang lebih memberi kesan menyenangkan dibandingkan dengan media papan. Saran-saran yang telah diberikan ini penulis jadikan pertimbangan perancangan di proyek selanjutnya.

Selain penulis mendapatkan saran, penulis juga dapat memberikan saran kepada mahasiswa yang sedang atau akan menjalani tugas akhir sebagai berikut:

- 1) Dalam memilih topik tugas akhir, carilah masalah yang terjadi disekitar dan sesuai dengan minat. Terkadang hal yang umum dan dianggap masalah ringan memiliki dampak yang luas.

- 2) Mengatur waktu sebaik mungkin agar tidak terburu-buru dan hasilnya dapat maksimal.
- 3) Setiap orang memiliki *pace* mengerjakan waktu yang berbeda-beda, oleh karena itu janganlah terpaku kepada progres milik orang lain.
- 4) Membaca *practical guide* yang disediakan oleh dosen. Semua yang ingin ditanyakan terdapat di buku panduan tersebut.
- 5) Masukan yang membangun didapat dari dosen pembimbing maupun orang lain dapat dijadikan pertimbangan agar hasilnya dari berbagai sudut pandang.
- 6) Dalam merancang sebuah *board game*, ambilah referensi dari *board game* terdahulu yang terlihat menyenangkan dan sesuai target audiens.
- 7) Dalam merancang sebuah media sekunder, buatlah sesuai dengan topik yang diangkat dan sesuai dengan kegemaran target audiens. Hal tersebut dikarenakan media sekunder memiliki fungsi untuk mempromosikan media utama yang telah dibuat.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA