

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Krisis identitas adalah fase yang wajar terjadi dalam kehidupan terutama bagi remaja. Remaja yang memiliki krisis identitas akan bingung dengan peran hidupnya dan merasakan ketidakpastian akan dirinya (American Psychological Association, 2018). Remaja yang tidak menghadapi krisis identitasnya dengan baik akan mengalami *diffusion status*, yaitu keadaan yang membuat remaja tersebut kehilangan arah hidup karena tidak melakukan eksplorasi dan tidak mempunyai komitmen terhadap peran hidupnya yang berujung menghindari masalah secara tergesa-gesa (Hidayah & Nuriyati, 2017). Pada perancangan ini, penulis bermaksud untuk membuat *board game* yang dapat membantu remaja dalam menghadapi krisis identitasnya.

Penulis melakukan perancangan ini dengan menerapkan prinsip dan teori desain berdasarkan beberapa buku, baik dari buku desain secara umum dan buku perancangan *board game*. Hal ini penulis lakukan karena menurut Landa (2011), desain grafis yang baik akan dapat menyampaikan pesan yang lebih kuat. Penulis juga mengumpulkan data mengenai krisis identitas dari buku-buku yang ada sebagai data yang akan digunakan dalam menyusun konten.

Penulis juga melakukan pengumpulan data dengan metode kualitatif dan kuantitatif yang digunakan untuk membantu penulis dalam membuat perancangan ini agar lebih sesuai dengan keadaan yang ada. Pada metode kualitatif, penulis melakukan wawancara dengan Psikolog untuk mengetahui lebih dalam tentang krisis identitas, melakukan studi literatur mengenai perancangan *board game*, melakukan studi referensi ke beberapa *board game*. Pada metode kuantitatif, penulis menyebarkan kuesioner ke 106 responden untuk mengetahui bagaimana mereka menghadapi krisis identitas.

Dari data-data yang sudah dikumpulkan, penulis memulai perancangan dengan metode perancangan *board game* yang disusun Joe Slack. Ketiga tahap di atas merupakan tahapan pertama dalam menyusun *board game*, yaitu *Getting Started & Considerations*. Pada tahap kedua, *Key elements & considerations*, penulis memproses yang sudah didapat dari tahap pertama, lalu mengembangkannya menjadi konsep. Pada tahap ketiga, *designing & playtesting the game*, penulis memfinalisasikan peraturan dengan melakukan *playtesting* berulang kali dengan desain yang masih belum selesai, hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir biaya. Setelah peraturan sudah dipastikan, penulis menyelesaikan keseluruhan perancangan *board game*.

Dari semua proses perancangan, dapat disimpulkan bahwa untuk membuat perancangan sebagai solusi atas dibutuhkan media yang memberikan pengalaman yang mengesankan untuk membantu remaja menghadapi krisis identitasnya adalah dengan menyampaikannya melalui *board game* dengan ilustrasi yang menggunakan warna yang dikilaukan, ekspresif, dan menyenangkan dengan *gameplay* yang kompetitif. Konsep tersebut disesuaikan dengan psikografis remaja yang masih bingung untuk memulai tetapi memiliki rasa ingin tahu mengenai kondisi kebingungannya.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan *board game* Piala Identitas ini, penulis mendapatkan pengalaman yang dapat penulis simpulkan menjadi beberapa saran bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti dengan topik atau media serupa agar penelitian dapat berjalan lebih baik.

- 1) Riset mengenai topik adalah hal yang krusial pada sebuah perancangan. Penulis menghabiskan waktu yang cukup panjang untuk riset mengenai topik dibanding tahapan-tahapan lainnya. Hal ini penulis lakukan untuk memahami inti permasalahan dari topik dan menyelesaikannya melalui *board game*. Penulis menghabiskan waktu yang panjang karena penulis terlalu tergesa-gesa untuk masuk ke tahap perancangan sehingga banyak hal yang terlewat dan membuat penulis berulang kali kembali lagi ke

tahap riset untuk melengkapi data. Untuk efisiensi waktu, yang penulis dapat sarankan berdasarkan yang penulis alami di perancangan ini adalah memastikan bahwa pembaca memiliki data yang cukup dari hasil riset mengenai topik sebelum masuk ke perancangan.

- 2) Dari perancangan ini, penulis belajar bahwa referensi adalah hal yang sangat membantu dalam perancangan, terutama pada kasus ini adalah *board game*. Sebelumnya, penulis tidak banyak memainkan *board game* sehingga ide yang dapat penulis kembangkan tidak luas. Kemudian penulis memutuskan untuk berkumpul dengan teman-teman yang memainkan *board game* dan bermain *board game* bersama mereka di *board game café*. Hal itu sangat membantu penulis dalam menemukan *gameplay* dan memfinalisasikan peraturan permainan. Penulis menyarankan bagi pembaca yang akan melakukan perancangan *board game* agar lebih sering memainkan banyak jenis *board game* walaupun *board game* yang dimainkan tidak sesuai dengan topik.
- 3) Saat melakukan perancangan *gameplay* pada *board game*, penulis menyarankan agar hasil dari *gameplay* yang sudah dibuat dapat divalidasi kembali ke ahli pada bidang yang sesuai dengan topik untuk memastikan bahwa konten dari *gameplay* sudah sesuai dengan topik yang dimaksud.
- 4) Penulis menyarankan bagi pembaca yang ingin melakukan perancangan sejenis dapat melakukan wawancara secara langsung kepada ahli desainer *board game* untuk mengetahui hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah *board game*. Wawancara secara langsung dapat lebih terarah dan sesuai dengan masalah yang ditemukan.
- 5) Selain referensi, dalam merancang sebuah *board game*, penulis harus melakukan banyak sekali *playtesting*. Penulis menghabiskan biaya yang cukup besar untuk melakukan *prototyping* untuk kebutuhan *playtesting* dikarenakan terdapat beberapa kali perbaikan setelah mencetak. Yang dapat penulis sarankan untuk meminimalisir masalah tersebut adalah dengan melakukan *playtesting* secara virtual terlebih dahulu yang dapat

dilakukan dengan orang-orang terdekat untuk memastikan semua peraturan dapat berjalan dengan baik sebelum memutuskan untuk melakukan *prototyping* dengan media yang sudah tercetak. Untuk efisiensi lebih, pembaca dapat melakukan riset atau perbandingan mengenai harga cetak untuk komponen-komponen *board game* sebelum memutuskan untuk mencetak perancangan. Sebelum mencetak, pertimbangkan juga ukuran dan material dari komponen permainan seperti kartu dan token, pastikan akan nyaman dilihat dan digunakan bagi pemain.

- 6) Untuk perancangan dengan topik yang berhubungan dengan mental dan psikologis target, sebaiknya peneliti menargetkan demografis yang spesifik dan tidak terlalu luas karena demografis yang terlalu luas dapat menyebabkan psikografis dan *behaviour* yang berbeda-beda.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA