

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Perancangan *board game* bertemakan kebudayaan ondel-ondel ini ditujukan untuk meningkatkan pemahaman anak mengenai nilai kesenian pada ondel-ondel serta penggunaannya di dalam masyarakat. Sebagai media yang mengangkat topik mengenai kebudayaan lokal, perancangan *board game* ini juga dimanfaatkan sebagai media informasi. Dengan dirancangnya media informasi yang menyenangkan, anak diharapkan mampu memahami kebudayaan ondel-ondel sebagai seni pertunjukan dan filosofi di dalamnya.

Melalui data yang telah dikumpulkan, diketahui bahwa sebagian besar anak lebih sering melihat pementasan ondel-ondel sebagai alat mengamen. Fenomena tersebut memberikan persepsi yang salah kepada anak-anak mengenai kebudayaan ondel-ondel, dimana mereka lebih memahami ondel-ondel sebagai pementasan boneka besar yang diiringi oleh lagu-lagu radio. Bila kebudayaan ondel-ondel tidak terus dilestarikan sesuai pakem penggunaannya, eksistensi ondel-ondel sebagai seni pertunjukan dapat hilang di dalam masyarakat. Maka dari itu, *board game* ini dirancang untuk melestarikan ondel-ondel dan filosofinya sebagai simbol kuat yang mampu memelihara keamanan rakyat dari roh-roh jahat, wabah penyakit, hingga memberikan kesuburan saat panen raya. melalui permainan interaktif yang menyenangkan.

Proses perancangan *board game* ini dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* oleh Tim Brown dimana seorang desainer harus menyesuaikan perancangannya sesuai kebutuhan dan keinginan audiens. Proses perancangan diawali dengan pengumpulan data mengenai persepsi anak mengenai kebudayaan ondel-ondel beserta pakem penggunaan ondel-ondel dalam sebuah pementasan. Data kemudian diolah untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan target lalu dilanjutkan dengan perancangan *mind map* untuk menghasilkan konsep utama

permainan. Saat merancang mekanisme permainan, konten pada buku pelajaran Aku Cinta Lingkungan dan Budaya Jakarta juga diangkat pada permainan ini untuk menyesuaikan jenis penyajian konten dengan kemampuan anak dalam memahami sebuah konsep. Perancangan *board game* dilakukan dengan membuat *prototype* sampai permainan memberikan interaksi dengan user. *Prototype* kemudian difinalisasi dengan merancang desain visual pada komponen permainan, buku panduan, hingga *packaging*.

*Board game* lalu di uji coba melalui tahap *alpha test* untuk menemukan kesalahan pada permainan. Hasil *feedback* melalui tahap *alpha test* kemudian diterapkan pada perancangan *board game* untuk menghasilkan produk yang lebih baik. *Board game* lalu di uji coba kembali melalui tahap *beta test* dan menunjukkan bahwa perancangan *board game* berhasil meningkatkan pemahaman anak mengenai kebudayaan ondel-ondel. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil interaksi dengan para user yang dapat menjawab pertanyaan seputar kebudayaan ondel-ondel dengan benar serta berhasil meningkatkan tingkat sosialisasi antar pemain setelah permainan selesai.

## 5.2 Saran

Saat melakukan perancangan *board game* Parade Ondel-Ondel, penulis mendapatkan berbagai saran melalui uji coba *beta test*. Penulis mendapatkan saran mengenai kartu aksi dimana deskripsi penjelasan aksi masih sulit untuk dipahami oleh anak. Hal tersebut juga membuat user untuk kesulitan dan ragu saat ingin memainkan kartu aksi. Maka, dibutuhkannya perubahan terhadap pemilihan kata pada deskripsi untuk memudahkan user untuk memahami konten pada kartu aksi dengan lebih efektif. Selain kartu aksi, penulis juga mendapatkan saran mengenai komponen poin. Pada permainan, poin direpresentasikan menggunakan manik-manik yang Komponen manik-manik yang digunakan sebagai poin juga sulit untuk dipegang karena ukurannya yang terlalu kecil. Untuk meningkatkan kenyamanan user, diperlukan pemilihan komponen dengan ukuran yang lebih besar.

Saat melakukan produksi kartu, penulis menggunakan dua vendor yang berbeda dikarenakan jadwal yang tidak sesuai. Maka, beberapa hasil harti tidak

konsisten dan kurang rapih. Hal tersebut terlihat dari potongan kartu yang tidak rapih dan penggunaan bahan yang berbeda-beda. Penulis juga menggunakan laminasi jenis *doff* untuk menghindari cipratan air, namun beberapa laminasi kartu terlepas khususnya pada bagian belakang kartu akibat sering dipegang.

Konten pada buku panduan mengenai ondel-ondel dapat diperdalam, seperti lagu Ondel-Ondel yang dapat diberikan deskripsi singkat yang menjelaskan arti dari lagu tersebut. Makna filosofi pada bagian ondel-ondel juga dapat diperdalam untuk meningkatkan pengetahuan audiens saat membaca buku panduan tersebut. Sebagai buku panduan, khususnya buku yang ingin menjelaskan suatu kebudayaan, sangat direkomendasikan untuk merancang buku yang detail serta mampu mencakup sebagian besar konten mengenai suatu kebudayaan.

*Key visual* yang dirancang menggunakan latar gelap untuk memudahkan audiens saat memahami visual ondel-ondel dan alat musik khas Betawi. Namun, hal tersebut juga juga memberikan kesan bahwa ondel-ondel merupakan kebudayaan yang dipentaskan saat malam hari karena latar ilustrasi yang gelap. Walau ondel-ondel merupakan kebudayaan yang dapat dipentaskan kapan pun, pementasan ondel-ondel memang lebih sering dilakukan saat siang hingga sore hari. Hal seperti ini harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi seorang desainer agar audiens tidak mendapatkan informasi yang salah mengenai konten pada suatu ilustrasi.