

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan board game edukasi dengan judul “Cerita untuk Raja” ini bertujuan untuk membantu individu mengurangi penggunaan *verbal filler* yang seringkali menjadi hambatan ketika berbicara atau menyampaikan pesan. Permasalahan utama yang diangkat adalah tingginya frekuensi penggunaan *verbal filler* yang dapat menyebabkan pengalaman berbicara yang buruk hingga memicu kecemasan sosial, selain itu, kurangnya media interaktif juga menjadi kesempatan perancang untuk memberikan solusi bagi permasalahan tersebut.

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode *Design Thinking* dan *Mechanics, Dynamics, & Aesthetics* (MDA) sebagai acuan pada tahap *prototyping*. Metode tersebut melibatkan tahap-tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, dan *testing* yang berhasil menghasilkan sebuah *board game* yang tidak hanya bersifat edukatif, tetapi juga interaktif serta menarik bagi target audiens. Melalui kombinasi dari elemen permainan dan edukasi, *board game* “Cerita untuk Raja” menawarkan pengalaman belajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan mengurangi kebiasaan menggunakan *verbal filler*.

Hasil akhir dari perancangan ini menunjukkan bahwa “Cerita Untuk Raja” memiliki potensi untuk menjadi solusi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi verbal sekaligus mempromosikan kesadaran akan pentingnya pengurangan *verbal filler* dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia profesional.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil sidang akhir yang telah dilaksanakan, penulis mendapatkan beberapa saran untuk dijadikan pertimbangan ketika menyempurnakan *board game* “Cerita untuk Raja” kedepannya. Pertama, untuk menyeimbangkan permainan dengan lebih baik lagi kedepannya penulis

mendapatkan saran agar dapat memberikan mekanisme tambahan yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan atau keterampilan berbicara para pemainnya. Hal ini bertujuan untuk memberikan tahapan level yang lebih baik untuk para pemainnya dapat berkembang dan belajar mulai dari tahapan yang lebih mudah terlebih dahulu. Selain itu, dengan adanya fitur ini tingkat *replayability* juga bisa semakin meningkat kedepannya.

Kedua, untuk memperdalam riset mengenai efektivitas *board game* dalam meningkatkan kemampuan berbicara di depan publik, penulis mendapatkan saran untuk menentukan rubrik penilaian mengenai efektivitas *board game* dalam praktiknya ketika dimainkan oleh para audiens. Hal ini bertujuan untuk menentukan secara lebih spesifik lagi tentang nilai manfaat dari *board game* secara spesifik dapat membantu para pemainnya belajar dan berlatih berbicara di depan publik.

Selain dari beberapa saran yang didapatkan oleh penulis setelah sidang akhir, penulis juga memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat membantu pengembangan lebih lanjut terkait perancangan media interaktif seperti “Cerita Untuk Raja”. Berikut ini adalah saran yang dapat diberikan kepada calon peneliti yang ingin meneliti topik atau merancang media yang serupa:

5.2.1 Manfaat Praktis

Dalam aspek praktis, penulis menyarankan agar mahasiswa atau peneliti yang ingin mengerjakan tugas akhir atau penelitian dengan topik maupun media yang serupa untuk mempersiapkan manajemen waktu yang baik dan mendokumentasikan setiap prosesnya secara terstruktur. Hal ini penting untuk mempermudah pengembangan proyek serta memberikan acuan yang bermanfaat bagi pihak lain.

5.2.2 Manfaat Teoritis

Penulis menyarankan agar penelitian di bidang Desain Komunikasi Visual terus dikembangkan dengan pendekatan yang inovatif, khususnya dalam menciptakan media interaktif yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperhatikan aspek riset yang lebih mendalam untuk memastikan efektivitas dari solusi yang ingin

ditawarkan. Dengan begitu, penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang desain dan memberikan dampak yang signifikan dalam perkembangan media pembelajaran, komunikasi, ataupun hiburan.

