

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *board game Gerdxie Journey* bertujuan dapat mengenalkan *GERD Anxiety* kepada dewasa awal (usia 18–24 tahun) di wilayah Jakarta dan Tangerang. Berdasarkan hasil FGD dan kuesioner yang dilakukan, ditemukan bahwa sebagian besar partisipan belum familiar dengan konsep *GERD Anxiety*. Meskipun mereka sering mengalami gejala terkait, banyak dari mereka yang tidak menyadari bahwa kecemasan yang mereka rasakan bisa berhubungan dengan kondisi fisik tersebut.

Big idea dari perancangan *Gerdxie Journey* adalah untuk menyampaikan informasi mengenai *GERD Anxiety* dengan cara meposisikan diri pemain menjadi karakter dalam permainan untuk ikut dalam perjalanan mengenal *GERD Anxiety*. Melalui game ini, pemain dapat memahami gejala, dampak, dan cara penanganan *GERD Anxiety* secara lebih interaktif, sekaligus menikmati pengalaman bermain yang menghibur.

Board game Gerdxie Journey dirancang dengan komponen utama berupa papan permainan, kartu, pion, dan *rulebook*. Mekanisme permainan menggabungkan elemen aksi yang bersifat mengandalkan keberuntungan, sehingga tiap pemain memiliki kesempatan yang sama. Selain itu, terdapat kartu pemicu yang memungkinkan pemain untuk mengganggu lawan, menciptakan dinamika permainan yang lebih seimbang.

Secara visual, *Gerdxie Journey* menggunakan ilustrasi yang menggambarkan karakter-karakter *Gerdxie* dan elemen-elemen yang terkait dengan *GERD Anxiety*. Warna-warna cerah dan karakter yang menyenangkan dirancang untuk mengurangi kesan berat atau membosankan yang sering kali terkait dengan topik kesehatan mental. Desain ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang lebih santai dan mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan. Pemilihan visual yang tepat diharapkan dapat memotivasi pemain untuk lebih terlibat dengan

permainan dan memahami pesan yang ingin disampaikan. Adapun media pendukung *board game* untuk mempromosikan *board game* yaitu poster dan *instagram feeds*, serta *merchandise* sebagai hadiah untuk partisipasi target.

Hasil dari alpha dan beta test menunjukkan bahwa *Gerdxie Journey* berhasil menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman pemain mengenai *GERD Anxiety*. Pada *beta test* pertama dan kedua, meskipun ada beberapa kebingungan mengenai aturan tertentu, seperti penggunaan aksi dan garis *finish*, para pemain tetap tertarik untuk melanjutkan permainan. Masukan dari pemain berupa klarifikasi aturan telah dipertimbangkan, dan revisi *rulebook* dilakukan untuk memudahkan pemahaman. Secara keseluruhan, game ini mampu menciptakan pengalaman yang menyenangkan sekaligus belajar, dan memperoleh respon positif dari para pemain yang mengungkapkan keinginan untuk memainkan *game* ini kembali.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilaksanakan, ditemukan beberapa temuan penting yang dapat dijadikan dasar untuk pengembangan selanjutnya.

Saran untuk manfaat teoritis adalah penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk studi-studi lebih lanjut yang menggali berbagai aspek desain komunikasi visual dalam konteks kesehatan mental dan fisik. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas pengujian dan aplikasinya dalam konteks yang lebih luas atau pada kelompok demografis yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif dikarenakan topik yang diangkat merupakan topik kesehatan.

Saran untuk manfaat praktis adalah penelitian ini dapat dijadikan referensi praktis bagi mahasiswa dalam mengelola waktu dengan lebih baik dalam pengerjaan tugas akhir. Dengan adanya pengelolaan waktu yang efektif, mahasiswa dapat lebih fokus dan menghindari stres pada tiap tahap proses perancangan, dari riset hingga evaluasi. Manajemen waktu yang baik juga dapat membantu mempercepat pengumpulan data, pengujian desain, dan revisi, sehingga hasil akhir lebih optimal.