

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *card game* mengenai kisah Laksamana Malahayati bertujuan untuk meningkatkan kesadaran sejarah pada generasi muda dan mendapatkan nilai moral berupa sikap ketekunan dan kegigihan. Sebagai media yang mengangkat topik sejarah, perancangan *card game* ini dapat menjadi sebuah media informasi yang interaktif. Karena kehadiran dirancangnya *card game* informasi yang menyenangkan, Gen Z dapat mempelajari kisah Laksamana Malahayati dan mendapatkan pembelajaran nilai moral.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dapat diketahui bahwa mayoritas generasi muda tidak mengetahui bahkan tidak familiar dengan Laksamana Malahayati. Namun, dibalik itu generasi muda sadar akan pentingnya sejarah pahlawan perempuan di Indonesia. Laksamana Malahayati memiliki nilai moral berupa sikap ketekunan dan kegigihan dimana merupakan implementasi dari sikap berproses untuk menyelesaikan segala sesuatu. Hal ini berkaitan dengan fenomena generasi muda dimana cenderung memiliki pola pikir instan. Maka dari itu, *card game* ini dirancang untuk memberikan informasi mengenai kisah Laksamana Malahayati dan edukasi nilai moral.

Proses perancangan dalam menentukan konsep mekanisme permainan diawali dengan merancang dua alternatif yaitu, konsep *board game* dan konsep *card game*. Setelah melalui beberapa tahap perancangan media, mendapatkan hasil bahwa media utama pada penelitian ini berupa *card game*. Sehingga, proses perancangan *card game* dilanjutkan lebih dalam menggunakan metode *playcentric*. Proses perancangan diawali dengan pengumpulan data mengenai kisah Laksamana Malahayati yang mendalam dan kebutuhan serta preferensi target audiens. Data yang telah didapatkan kemudian diolah untuk dijadikan sebagai beberapa kata kunci melalui *mind map* untuk menghasilkan sebuah konsep utama yang akan

dijadikan sebagai fondasi permainan. Selama proses perancangan *card game*, konten buku biografi “Laksamana Keumalahayati: Pejuang Wanita dari Tanah Rencong” diangkat sebagai landasan keseluruhan kisah Laksamana Malahayati. Perancangan *card game* dilakukan dengan *paper prototype* hingga mendapatkan *feedback*. Hasil *prototype* kemudian dikembangkan sesuai dengan *feedback* yang telah diberikan melalui *paper prototype* sehingga perancangan *card game* mencampai keseluruhan hasil final berupa komponen *card game*, *rulebook*, dan *packaging*.

Card game kemudian dilakukan uji coba melalui dua tahap *test* yaitu, *alpha test* dan *beta test*. Pada tahap *alpha test* bertujuan untuk mengetahui kesesuaian topik dan mekanisme permainan serta keseimbangan mekanisme yang dirancang pada *card game*. Setelah melakukan *alpha test* dan mendapatkan hasil *feedback*, terdapat perbaikan beberapa komponen sehingga dapat mengembangkan *card game* lebih baik. Mekanisme *card game* “Meukuta” memiliki durasi permainan yang lama. Hal ini dikarenakan memiliki tujuan berupa edukasi nilai moral dalam pembelajaran berproses menyelesaikan suatu objektif dengan sikap ketekunan dan kegigihan. *Beta test* kemudian dilakukan kepada target primer berupa Gen Z dan mendapatkan hasil bahwa *card game* “Meukata” mampu memberikan informasi kisah Laksamana Malahayati dimana dapat meningkatkan kesadaran pentingnya sejarah pahlawan perempuan Indonesia dan mendapatkan edukasi nilai moral untuk belajar berproses melalui sikap ketekunan dan kegigihan.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis untuk perancangan media yang memiliki topik serupa adalah untuk mengetahui permasalahan secara menyeluruh dan mendalam. Melakukan pencarian data baik dari segi topik maupun target audiens sangat penting sehingga perancangan solusi dapat menjadi media yang tepat sesuai dengan kebutuhan target audiens. Sehingga, ketika perancangan mekanisme permainan dapat tepat dengan permasalahan topik yang sedang diangkat dimana pentingnya mengetahui preferensi target audiens.

Pada tahap *paper prototype* lakukan lebih dari sekali dengan orang-orang yang berbeda dan bukan orang-orang terdekat. Sehingga, kritik dan saran yang didapatkan berupa objektif dan dapat membangun mekanisme permainan lebih baik. Lebih banyak mencari referensi melalui fasilitas yang menyediakan berbagai macam *card game*. Sehingga, perancangan visual dapat terciptakan melalui berbagai macam referensi. Bagian belakang kartu peristiwa dapat dirancang dengan desain yang lebih baik sehingga dapat memunculkan pembeda antara 1 rangkaian kartu peristiwa dengan lainnya. Sehingga, tidak hanya menggunakan warna polos. Pada bagian *rulebook* ditambahkan penjelasan tentang Laksamana Malahayati bahwa terdapat makna-makna pada tiap komponen dalam *card game* “Meukuta” yang terinspirasi dari kisah Laksamana Malahayati.

Pada waktu sudah memasuki proses percetakan, lebih baik melakukan *tester* terlebih dahulu sehingga ketika mendapatkan tempat percetakan yang kurang kompeten tidak terlalu menguras anggaran pribadi. Pencarian alternatif vendor juga diperlukan baik dari segi waktu produksi dan kualitas produksi. Sehingga, ketika sudah mendekati tahap *beta test* dapat memberikan hasil perancangan yang sebaik mungkin untuk di uji coba dengan maksimal.

