

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *board game* mengenai lapisan atmosfer bumi bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menghafal materi, karena dari materi lapisan atmosfer bumi itu sendiri menuntut peserta didik untuk menghafal dan memahami. Dengan dirancangnya *board game* ini, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan menghafal karakteristik lapisan atmosfer bumi dan meningkatkan interaksi sosial dalam proses pembelajaran di kelas.

Perancangan board game mengenai lapisan atmosfer bumi menggunakan metode Playcentric Design yang dikemukakan oleh Tracy Fullerton (2024) dalam buku yang berjudul *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Tahapan dalam *Playcentric Design* mencakup *ideation*, *prototyping*, dan *playtesting*. Tahap *ideation* mencakup pengumpulan data melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan FGD. Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut, dirancanglah konsep visual yang terdiri dari *mind map*, *moodboard*, *tone of voice*, *big idea*, dan konsep. Dilanjutkan dengan perancangan mekanisme permainan dalam tahap *Turning Ideas into Game* sesuai dengan hasil *brainstorming*. Mekanisme permainan dirancang berdasarkan kebutuhan target audiens, yaitu untuk menghafal karakteristik lapisan atmosfer bumi.

Board game kemudian memasuki tahap *playtesting* yang mencakup *alpha test* dan *beta test*. Kritik dan saran dari *alpha test* menjadi acuan untuk iterasi desain agar layak diuji pada tahap *beta test*. *Board game* kemudian diuji kembali di tahap *beta test* dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan target audiens tentang materi sebesar 42,8%. Elemen yang paling disukai target audiens dari *board game* ini adalah mekanisme permainannya yang kolaboratif dan sistem taruhan. Selain *board game* sebagai media utama, diperlukan media sekunder

sebagai strategi promosi *board game*. Media sekunder mencakup poster untuk sekolah, *booth* untuk acara, dan *merchandise* yang dibagikan saat acara.

5.2 Saran

Selama melakukan proses perancangan *board game* mengenai lapisan atmosfer bumi, penulis mendapatkan berbagai saran, baik dari pihak dosen maupun universitas. Peneliti disarankan untuk memahami kebutuhan target audiens terlebih dahulu sebelum memasuki tahap pemilihan media yang cocok. Dengan seperti itu, solusi desain yang diberikan menjadi efektif dan bermanfaat. Selain itu, peneliti disarankan untuk meninjau kembali latar belakang topik agar menjadi fondasi yang kuat ketika diuji pada sidang akhir.

Pada bagian kuesioner, baiknya memfokuskan setiap pertanyaan kuesioner hanya tentang topik yang diangkat. Kemudian, selama melakukan proses desain, diperlukan pembuatan alternatif desain dan pewarnaan seperti alternatif gaya ilustrasi untuk dapat menentukan gaya ilustrasi yang paling cocok dengan target audiens atau memberikan peluang adanya kombinasi antar gaya ilustrasi untuk memaksimalkan hasil perancangan. Hal ini berlaku juga untuk penjabaran proses perancangan karakter yang ada dalam komponen *board game*.

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam mata kuliah peminatan *Interaction Design* sebagai contoh implementasi *board game* edukasi yang menyesuaikan dengan kebutuhan belajar target audiens. Selain itu, interaktivitas dalam perancangan *board game* ini juga dapat dijadikan referensi, karena interaktivitas permainan perancangan ini menyesuaikan durasi minimal kelas namun tetap menekankan pengalaman bermain yang imersif dan menyenangkan.