BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tujuan dari perancangan *board game* "Cak Cak Cak" ini dilatarbelakangi dengan era modern yang teknologinya berkembang sangat pesat, banyak teknologi baru berdatangan dan keinginan kita untuk tidak mau ketinggalan zaman sangat tinggi. Hal ini menyebabkan budaya di Indonesia ditinggalkan oleh banyak orang, sistem pendidikan yang merubah pendidikan seni budaya membuat siswa dan siswi menjadi tidak mengenal seni lebih luas dan malas belajar jika bidang seni tersebut tidak sesuai dengan peminatannya. Disatu sisi juga Tari Kontemporer Cak Rina yang sudah ada dari tahun 1964 tidak memiliki banyak *exposure* yang seharusnya didapatkan, hanya beberapa website kecil, video youtube dan koran yang terus melestarikan Tari Cak Rina.

Maka dari itu penulis merancang sebuah permainan *board game* sebagai alternatif media informasi yang memberikan informasi apa saja yang ada dalam tarian Cak Rina dan bagaimana pementasannya bekerja. Media *board game* "Cak Cak Cak" ini ditargetkan untuk anak berusia 11-17 tahun yang masih bersekolah, penulis mengharapkan bahwa *board game* "Cak Cak Cak" dapat menjadi alternatif edukasi lain bagi anak sekolah selain belajar di sekolah.

Dalam perancangan *board game* "Cak Cak Cak", penulis menggunakan metode perancangan Tracy Fullerton dengan tahapan pengujian berulang. Pada awal perancangan penulis mewawancarai I Ketut Rina untuk mengetahui informasi yang lengkap dan terpercaya, selanjutnya penulis menentukan *user target* yang dituju untuk perancangan *board game* "Cak Cak Cak". Setelah mengumpulkan semua data dan informasi, penulis membuat mekanisme game dan storyline untuk *board game* "Cak Cak Cak" dan membuat *prototype* untuk *test play.* Setelah mekanisme game sudah diuji, penulis merancang visual yang cocok dan diminati oleh *user target*. Pada saat visual *board game* sudah dirancang,

penulis mengadakan *alpha test* untuk pengujian mekanisme dan visual kepada *market*. Penulis juga mengadakan pengujian *beta test* yang dilakukan kepada *user target*, untuk melihat kecocokan mekanisme dan visual untuk *user target*. Setelah melakukan *alpha test* dan *beta test,* penulis mengolah kembali masukan dan kritik yang didapatkan dari responden kedua tes tersebut dan melakukan revisi terhadap *board game* "Cak Cak Cak".

Revisi yang dilakukan oleh penulis terdiri dari, layout yang diubah untuk memberikan penjelasan visual kartu, penambahan siluet visual, menambahkan nomor kartu untuk membantu pemain dalam melakukan tugas utama game, merancang panduan pengumpulan kartu dan perancangan tata cara bermain. Semua revisi yang dilakukan berdasarkan hasil dari masukan dan kritik dari responden tes. Anggaran perancangan yang ditentukan oleh penulis merupakan anggaran jika *board game* "Cak Cak Cak" dicetak secara massal.

5.2 Saran

Proses perancangan tugas akhir yang penulis lewati merupakan perjalanan yang cukup panjang dan banyak rintangan, tetapi dalam prosesnya memiliki kejutan-kejutan yang tidak terduga. Dari perjalanan yang sudah dilalui oleh penulis, penulis dapat memberikan saran untuk perancangan yang serupa yaitu informasi untuk Tari Cak Rina hanya bisa didapatkan dari I Ketut Rina, karena semua informasi di media digital tidak lengkap dan banyak terjadinya perubahan dalam pementasan Tari Cak Rina. Perlunya kesadaran untuk melakukan tes berulang untuk setiap tahap yang dilakukan agar setiap komponennya memiliki validasi dari *user target* dan mudah untuk melakukan revisi. Berikut merupakan saran yang penulis sampaikan untuk perancangan dan penelitian dengan perancangan dengan topik yang serupa, yaitu:

1. Perancangan mengenai topik Tari Cak Rina perlu dikomunikasikan langsung kepada ahlinya yaitu I Ketut Rina sebagai penerus dari kepemilikan Tari Cak Rina, dikarenakan informasi yang terdapat di internet selain jurnal resmi Sardono Kusumo merupakan informasi yang kurang akurat.

2. Pengujian *test play* perlu dilakukan dengan peserta yang banyak dan dengan jumlah tes yang banyak untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang terdapat dalam media perancangan.
3. Penentuan tujuan perancangan penting dalam perancangan media yang dibuat, diperlukan kesadaran dan ketelitian untuk terus melibatkan tujuan utama perancangan dalam media yang ingin dirancang.
4. Dalam perancangan media perancangan diperlukan perhatian penulis untuk memikirkan distribusi media kepada konsumen yang dituju.
5. Dalam perancangan media, penulis perlu lebih teliti dalam mengambil sampel dari target user untuk mengetahui keinginan dan solusi yang perlu dirancang dari hasil sampel yang didapatkan untuk perancangan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA