

## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN

#### 5.1 Simpulan

Keterampilan sosial adalah hal yang sangat krusial untuk dimiliki semua orang, termasuk anak-anak. Keterampilan sosial pada anak dianggap sangat penting untuk dimiliki karena dapat berpengaruh pada perkembangan anak di masa depan. Keterampilan sosial memiliki empat kategori yang berbeda, yaitu perilaku pada diri sendiri, interpersonal, terkait tugas, dan perilaku lingkungan. Seluruh kategori keterampilan sosial saling berhubungan dan penting untuk dimiliki. Hanya saja, keterampilan sosial pada anak saat ini mulai menurun dengan adanya *gadget* dan efek dari pandemi COVID-19.

Dari pengumpulan data yang sudah dilakukan, yaitu wawancara dengan ahli, kuesioner, dan FGD, ditemukan bahwa keterampilan sosial pada anak saat ini memiliki penurunan yang sangat drastis dan perlu ditingkatkan. Kuesioner yang disebar ke target audiens yaitu anak usia 7-11 tahun juga membuktikan bahwa meskipun anak memahami konsep keterampilan sosial yang tepat, mereka masih melakukan bentuk-bentuk yang kurang tepat juga. Hanya saja, keterampilan sosial adalah hal yang tidak diajarkan secara langsung di sekolah, namun harus terus-menerus diasah agar menjadi kebiasaan, baik di rumah maupun di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak dengan pendekatan yang menyenangkan, yaitu melalui permainan. Melalui permainan ini, penulis berharap anak-anak mendapatkan nilai-nilai keterampilan sosial serta menjadi media untuk bermain dengan keluarga maupun teman seusianya tanpa menggunakan *gadget*.

Dalam perancangan *board game* kooperatif, penulis menggunakan metode perancangan "Game Design Workshop" oleh Tracy Fullerton (2008) yang meliputi (1) *conceptualization*, (2) *prototyping*, dan (3) *playtesting*. Pada tahap pertama, penulis membuat konsep dengan berbagai tahapan, dimulai dari mengumpulkan data, membuat *mind map*, mencari *big idea*, menentukan konsep,

hingga mengubah ide menjadi sebuah mekanika permainan. Setelah membuat mekanisme permainan, penulis melanjutkannya dengan membuat *prototype*. Tahapan ini juga berupa beberapa tahap, dimulai dari *pen and paper* yang terus dilakukan berulang kali hingga mendapat mekanisme yang paling cocok dan sesuai. Penulis menentukan nama permainan yaitu "Tenda Tawa," menyesuaikan dengan *big idea* dan konsep yang digunakan. Ketika sudah melakukan finalisasi mekanisme permainan, penulis melanjutkan dengan perancangan visual untuk keseluruhan *board game*. Dimulai dari *key visual*, penentuan *color palette*, dan *type face*.

Setelah proses perancangan desain dilakukan, penulis melakukan *alpha test*, dan memperbaiki desain maupun mekanisme yang perlu diperbaiki berdasarkan *feedback* dari audiens. Setelahnya, penulis melakukan tahapan terakhir yaitu *beta test*. *Beta test* dilakukan sebanyak dua kali pada target audiens yang akan menggunakan *board game* "Tenda Tawa." Setelah bermain, penulis melakukan FGD dengan para pemain untuk mendapatkan *feedback* dari visualisasi dan mekanisme permainan. Dari hasil kedua *beta test*, dapat disimpulkan bahwa permainan "Tenda Tawa" menyenangkan dan mudah untuk dimainkan. Aspek visual pada *board game* juga dianggap sangat bagus dan sesuai dengan target audiens. Seluruh audiens dari *beta test* mengatakan bahwa mereka ingin untuk bermain "Tenda Tawa" lagi di kemudian hari.

## 5.2 Saran

Dari perancangan *board game* "Tenda Tawa," penulis mendapat beberapa saran dari audiens *beta test* untuk diperbaiki kedepannya. Salah satunya adalah konten tantangan pada kartu "Saatnya Tampil." Penulis banyak menggunakan tantangan yang sangat edukatif dan berhubungan secara langsung dengan keterampilan sosial, seperti "jelaskan tiga cara menjaga lingkungan di sekitar." Tantangan seperti itu dianggap kurang menarik oleh pemain karena terasa sangat "belajar." Oleh karena itu, akan menjadi lebih baik jika tantangan dibuat lebih seru dan konyol. Namun, bertentangan dengan itu, jika seluruh tantangan dibuat konyol, maka akan sulit untuk menyampaikan pesan dan nilai dari

keterampilan sosial. Jadi, harus dipikirkan opsi lain untuk menyelipkan nilai-nilai dan contoh perilaku keterampilan sosial dalam permainan.

Selain itu, penulis menyiapkan buku panduan yang dapat digunakan oleh orang tua dalam membahas dan mengungkit ulang keterampilan sosial yang ada dalam permainan. Namun nyatanya, orang tua tidak menggunakan buku tersebut. Hal ini bisa diakibatkan oleh beberapa hal, seperti orang tua yang merasa tidak perlu membaca lagi, atau memang tidak ingin secara eksplisit menjelaskan keterampilan sosial pada anak. Hal ini juga bisa menjadi saran untuk kedepannya apabila diperbaiki, bisa mencari solusi lain untuk buku panduan orang tua. Karena jika tidak dibaca dan digunakan, buku panduan ini dapat dihilangkan untuk mengurangi kost produksi.

Selain itu, saran lain yang dapat dipertimbangkan setelah melakukan *alpha* dan *beta test* adalah mengenai jumlah ubin. Karena dalam komponen "Tenda Tawa," disediakan 48 ubin, sedangkan pada saat permainan hanya menggunakan 25 ubin. Hal ini menyebabkan banyak ubin yang tidak terpakai. Meskipun ada rintangan yang memerlukan pemain untuk menumpuk ubin, jumlah yang tersedia bisa dikurang, seperti cukup di 32 atau 35 buah saja. Hal ini juga dapat membantu untuk mengurangi kost produksi serta perubahan *layout* pada *box packaging* dan akan berpengaruh pada ukuran box juga.

Sementara itu, saran dari penulis yang dapat diberikan pada mahasiswa lain yang tertarik merancang *board game* atau terkait topik keterampilan sosial, perlu diperhatikan bahwa *time management* adalah hal yang krusial agar bisa menyelesaikan seluruh materi *board game* dengan maksimal. Penulis menyarankan agar selalu mencuil dan jangan menunggu instruksi orang lain, tapi terus bergerak sendiri dan inisiatif agar dapat menyelesaikan seluruhnya. Selain itu, topik keterampilan sosial adalah topik yang abstrak dan tidak bisa diajarkan secara eksplisit. Oleh karena itu, komunikasi konten yang diberikan harus dapat menyesuaikan target audiens dan dengan cara yang menyenangkan, agar audiens dapat mengingatnya terus dan akhirnya melakukannya pada dunia nyata.