

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Perancangan *board game* mengenai tradisi Perang Ketupat di Desa Tempilang bagi remaja, yang menggunakan metode perancangan *game* oleh Fullerton (2019), diawali dengan tahap *conceptualization*, yaitu dengan mengumpulkan data menggunakan observasi, wawancara, FGD, kuesioner, dilengkapi dengan studi eksisting dan studi referensi. Dari data-data tersebut diketahui bahwa anak-anak remaja asal Bangka Belitung lebih banyak yang tidak mengetahui keberadaan tradisi Perang Ketupat, yang di mana tradisi tersebut sudah lama menjadi bagian dari kebudayaan Bangka Belitung sendiri. Untuk mengetahui lebih dalam mengenai preferensi para remaja tersebut, dilakukan FGD yang dapat disimpulkan bahwa mereka menyukai *board game* sebagai salah satu kegiatan untuk mengisi waktu luang. Kemudian penulis melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan konsep awal perancangan, yang terdiri dari penentuan warna, gaya ilustrasi, tipografi, hingga *layout* untuk komponen-komponen yang akan digunakan dalam *board game*.

Tahapan tersebut diimplementasikan pada tahap *prototyping*, di mana penulis melakukan eksplorasi beberapa *game mechanic* yang paling sesuai dengan topik penulis. Dalam perancangan *game mechanic* ini, penulis menggunakan kertas dan pensil untuk menguji coba beberapa *game mechanic* berbeda yang sesuai dengan topik yang diangkat. Setelah menetapkan *game mechanic*, penulis melanjutkan perancangan dengan merancang media utama berupa kartu-kartu permainan, token, *badge*, papan permainan, *rulebook*, *packaging*, serta komponen pelengkap seperti dadu ketupat dan tatakan kartu. Disertai juga dengan perancangan media sekunder yang dapat mendukung media utama, seperti *merchandise* dan *gimmick*. Tahapan selanjutnya yang merupakan tahap *playtesting*, melibatkan *alpha test* dan iterasi karya berdasarkan hasil dari *alpha test*. Dari iterasi karya tersebut, penulis memperbaiki beberapa peraturan dalam permainan agar *flow* permainan

menjadi lebih lancar. Penulis juga melakukan beberapa perbaikan terhadap karya serta menambah komponen seperti token *skill* dan tatakan kartu. Setelah melakukan perbaikan karya, penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu *beta test* yang terfokus kepada *functionality, completeness, balance, fun and accessibility*. Dari hasil *beta test* yang didapatkan, penulis melakukan beberapa perbaikan final untuk bagian-bagian komponen, seperti penambahan *mat anti-slip* kepada tatakan kartu serta penebalan teks pada token.

Perancangan *board game* ini dapat dibilang berhasil karena dapat memperkenalkan tradisi Perang Ketupat ke target audiens dengan baik. Target audiens, yang merupakan anak remaja, juga tertarik dan antusias untuk mencoba dan menikmati permainan *board game* yang dirancang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan perancangan *board game* mengenai tradisi Perang Ketupat di Desa Tempilang yang telah dirancang, penulis memiliki beberapa saran dan masukan bagi peneliti lain yang ingin mengambil topik penelitian serupa:

### 1. Teoritis

Dalam meneliti topik mengenai tradisi atau kebudayaan, akan lebih baik ketika sudah mengenal sedikit tentang kebudayaan tersebut. Proses pencarian data, perencanaan topik, hingga perancangan karya yang sesuai dan dapat diterima oleh target audiens akan menjadi lebih mudah ketika sudah mengenal topik yang dipilih. Pemilihan media yang dirancang juga harus sesuai dengan topik terpilih, sehingga perancangan Tugas Akhir bisa menjadi lebih lancar. Selain itu, perlu dilakukan pertimbangan terhadap kondisi finansial dan daya beli target audiens, karena hal tersebut dapat mempengaruhi penentuan material dan harga jual dari media utama. Dapat pula mempertimbangkan organisasi yang dapat diajak untuk bekerja sama. Dengan menentukan organisasi, seperti sekolah, maka media yang dirancang dapat menjadi media pendamping yang digunakan dalam pembelajaran.

### 2. Praktis

Penggunaan media *board game* dapat menarik perhatian target audiens dengan baik, terutama bila ingin memperkenalkan topik yang mungkin

dianggap membosankan oleh orang-orang. Dalam merancang *board game*, bisa dilakukan beberapa kali percobaan mekanik permainan bersama satu atau lebih teman agar bisa mendapat banyak masukan dan ide baru. Kemudian untuk mencetak komponen-komponen *board game*, akan lebih baik mendatangi langsung tempat percetakan yang memiliki spesialisasi dalam membuat *board game* agar seluruh komponen yang direncanakan sesuai dengan ekspektasi. Ada pula pertimbangan terhadap beberapa hal dalam perancangan, seperti menambah media sekunder yang bisa digunakan untuk memperlihatkan kegiatan yang sesungguhnya dari tradisi Perang Ketupat, menyesuaikan jenis dan ukuran *font* yang sesuai untuk proporsi media cetak dengan ukuran kecil, menentukan strategi peletakan informasi pada komponen kartu agar lebih diperhatikan oleh audiens, dan menambah aturan atau ketentuan dalam pengocokan kartu agar kartu dikocok secara bersamaan oleh tiap pemain.

