

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dengan menggunakan teori perancangan Tracy Fullerton yang berfokus untuk merancang sebuah *game*, dimulai dari tahap *ideation, prototyping, digital prototyping, playtesting, functionality, completeness and balance, dan fun and accessibility*. Penulis merancang sebuah media untuk mengangkat topik mengenai perilaku berbohong berupa *card game*, dengan mekanik *gameplay* berbasis *storytelling*, pemilihan opini, dan mengumpulkan poin, dengan dirancangnya media berupa *card game*, diharapkan agar *card game* dapat membantu untuk memperluas pengetahuan anak mengenai perilaku berbohong dengan dampak yang ditimbulkan oleh perilaku tersebut.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, kedua guru menyatakan bahwa perilaku berbohong masih sering terjadi di lingkungan sekolah tanpa pengawasan orangtua, telah dilakukan berbagai Upaya untuk mencegah atau menangani perilaku berbohong pada anak, namun Upaya tersebut dinilai kurang efektif karena anak murid masih cenderung mengulangi perilaku berbohong. Psikolog Anak berpendapat bahwa perilaku berbohong yang dilakukan anak seringkali berlatar belakang akibat ketidakmampuan mereka untuk mengontrol diri, sehingga mereka memilih untuk berbohong demi menghindari konsekuensi, untuk menangani perilaku berbohong dapat dilakukan dengan Upaya mengedukasi anak mengenai kejujuran dan penekanan emosi dikala edukasi tersebut.

Terdapat perbedaan data dari orangtua, di mana secara Kesimpulan mereka berpendapat bahwa perilaku berbohong yang dilakukan oleh anak mereka cenderung minim. *Illustrator* Buku Anak memberikan informasi terkait elemen dan aspek yang dapat diperhatikan jika penulis ingin merancang ilustrasi untuk anak, dan ahli *tabletop game* menyebutkan bahwa penting untuk memperhatikan Tingkat kesulitan pada *game* yang akan dirancang, juga penulis ditekankan untuk

memperhatikan aspek visual, terutama jika ingin merancang sebuah game untuk anak. Setelah melakukan perancangan hingga Alpha dan Beta testing penulis dapat menarik Kesimpulan bahwa *card game* dengan tema mengajarkan tentang perilaku berbohong berjudul Ula-Ula dapat menyampaikan Edukasi mengenai perilaku berbohong sebagaimana merupakan Solusi untuk mengatasi masalah minimnya pengetahuan anak usia 7-9 tahun mengenai dampak perilaku berbohong,

Sehingga berdasarkan data kualitatif yang dikumpulkan, penulis merancang *card game* dengan mekanik berbasis *storytelling*, penyampaian opini, dan *point tracking*, yang disertai dengan dengan menekankan ekspresi dan gambaran situasi dari cerita skenario, skenario mengenai perilaku berbohong yang menginformasikan mengenai sebab akibat dari perilaku berbohong yang merugikan orang lain dilengkapi dengan karakter berupa hewan rubah Bernama Dodi. Perancangan *card game* dilakukan berlandaskan teori Tracy Fullerton, yang fokus pada fundamental perancangan sebuah game yang diawali dari tahap *ideation*, di mana penulis mengumpulkan data mengenai topik dan media *tabletop game* yang menghasilkan konsep kasar game berupa *card game* dengan mekanik *storytelling*, *penyampaian opini*, dan *point tracking*. Konsep *game* kemudian direalisasikan kedalam bentuk fisik dengan tujuan untuk melakukan uji coba terhadap mekanik *gameplay* dan memperbaiki kekurangan pada mekanik yang ditemukan.

Setelah berhasil Menyusun mekanik melalui fisik, kemudian penulis merancang desain secara digital yang meliputi desain visual, teks, *layout*, *grid*, *logo*, dan kebutuhan lain nya sebelum pada akhirnya dicetak berdasarkan desain dan konsep yang sudah dirancang. Selanjutnya, melalui uji coba alpha test, penulis menemukan beberapa kekurangan pada aspek visual komponen *game* kemudian diperbaiki dan Kembali di uji pada *beta test*.

5.2 Saran

Setelah melakukan berbagai tahapan perancangan, penulis telah mengumpulkan beberapa saran yang dapat dipergunakan untuk merancang topik dengan media serupa sebagai berikut:

1. Dosen/ Peneliti

Dalam merancang media untuk topik seputar perilaku berbohong, diperlukan metode penelitian yang sesuai untuk menemukan hasil data terkait topik berbohong, yang dimana berupa topik umum dan luas, selain itu untuk merancang media berupa *card game*, disarankan untuk menyesuaikan teori perancangan yang sesuai dengan media, sehingga tidak hanya mampu menghasilkan media *game* yang mampu berfungsi dan dimainkan dengan baik, namun juga dapat menyampaikan informasi atau edukasi dengan baik.

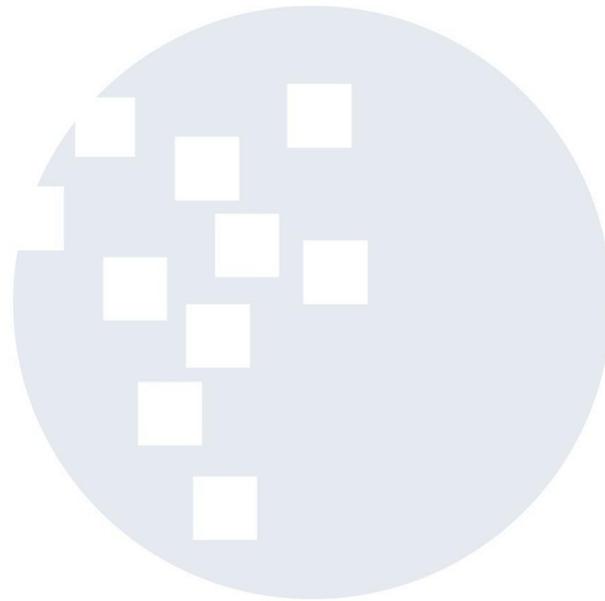
Juga penting untuk menyesuaikan jenis media untuk target yang telah ditentukan agar relevan. Perlu diutamakan untuk melakukan playtesting agar dapat mengetahui efektivitas dari perancangan yang telah dilakukan. jika ingin mengangkat topik seputar moral, penting untuk menyertakan informasi tambahan mengenai pesan moral yang ingin disampaikan melalui media *card game*, agar kelak target perancangan dapat mengerti tujuan dari media dengan lebih jelas dan baik.

2. Universitas

Diperuntukkan bagi Universitas untuk memperkaya fasilitas agar dapat mendukung mahasiswa dalam perancangan Tugas Akhir berupa media edukatif dalam bentuk fisik seperti *Card Game*. Agar di masa yang akan datang kelak generasi berikutnya dapat menghasilkan media *Card Game* dengan efektivitas yang lebih maksimal.

beta *test* pada hasil prototype game yang telah diperbaiki menurut saran dari *alpha test*. Penulis mendapatkan saran untuk menyertakan Kesimpulan nilai moral yang dipelajari melalui *card game* Ula-Ula agar dapat menjadikesimpulan reflektif bagi pemain yang telah selesai

bermain game, mengenai pesan moral dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk media. Dan terkait sanksi apabila pemain tidak dapat menjawab pertanyaan atau memberikan pertanyaan yang salah dapat diberikan hukuman lain seperti mencoreng wajah dengan bedak agar permainan terkesan lebih seru.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA