

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tanah longsor adalah salah satu longsor dengan ancaman utama berdampak kepada anak-anak di wilayah Bandung. Salah satu faktornya adalah kurangnya ilmu pengetahuan ataupun wawasan anak-anak dalam menghadapi longsor, hal ini dikaitkan dengan terbatasnya media yang menyediakan informasi-informasi tersebut kepada anak-anak pada wilayah tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah media edukasi yang tidak hanya sebagai edukasi namun juga dapat belajar dengan cara interaktif. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah *Board game* sebagai solusi penyampaian informasi, wawasan, pengetahuan, mengenai mitigasi tanah longsor secara interaktif kepada anak-anak SD di Bandung.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian secara kualitatif yang meliputi, Observasi, wawancara, studi eksisting, dan juga studi referensi. Sedangkan proses perancangan menggunakan metode perancangan Tracy Fullerton yang meliputi 3 tahapan besar yaitu *Ideation*, *Prototyping* dan *Playtesting*. Dengan *big idea* dari perancangan ini adalah “*Creating an enjoyable learning system through thrilling journey about landslide to increase the knowledge and survivability in children*”, dengan mekanik permainan berfokus untuk memberikan informasi, wawasan, dan kepada anak-anak mengenai tanah longsor dan mitigasinya. Gaya ilustrasi banyak digunakan dengan gaya ilustrasi kartun dan gaya warna solid sebagai dasar. Pemilihan warna juga berdasar pada *earthtone*, dengan fokus penggunaan warna pada warna hijau, coklat dan biru. Variasi dari komponen kartu juga banyak ditambahkan melakukan *playtesting*, sehingga dapat mengembangkan permainan ini lebih baik.

Permainan *board game* ini akan didistribusikan ke pihak sekolah yang telah bekerja sama dalam membantu penulis melakukan penelitian. Siswa-siswi

yang telah berpartisipasi juga menyambut dan bermain permainan ini secara antusias, berkompetitif dan juga bermanfaat bagi mereka ikut serta dalam mempelajari wawasan ilmu baru.

5.2 Saran

Permainan *board Game* merupakan salah permainan interaktif yang dapat menjadi media edukasi yang menarik apalagi dengan topik perancangan mitigasi. *board game* dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi kaum usia anak-anak SD. Perancangan ini masih dapat ditingkatkan lagi melalui pertimbangan-pertimbangan yang akan dilakukan secara maksimal menyesuaikan dengan topik. Banyak aspek yang perlu ditingkatkan karena perancangan dan laporan ini dinilai sangat kurang etis, masih banyak kekurangan terutama dalam menyusun laporan ini dan hasil perancangan ddinilai kurang kreatif karena memiliki kemiripan dengan permainan yang lain. Perancangan ini masih diperlukan untuk melakukan FGD dengan target audiens yaitu anak-anak, supaya perancangan ini dapat lebih berempati dengan kebutuhan dari target audiens. Selain itu, perancangan ini juga masih membutuhkan wawancara dengan lembaga pemerintah yaitu BNPB beserta BPBD pada daerah tersebut yang bertanggung jawab atas penanggulangan bencana alam, supaya dapat membantu mengarahkan konten beserta arahan dalam merancang sebuah *board game* edukasi untuk topik mitigasi tanah longsor.

1. Saran Teoritis

Dalam sisi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan karya ilmiah dalam kajian ilmu Desain Komunikasi Visual bagi akademis dan peneliti yang mengangkat topik ataupun isu yang serupa. Penulis menyarankan untuk memperluas kajian ilmu melalui penelitian riset data ataupun teori yang lebih mendalam supaya informasi yang dapat tersampaikan kepada target audiens.

2. Saran Praktis

Dari sisi praktis, hasil perancangan ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media edukasi interaktif, penulis menyarankan agar melakukan

riset dan penelitian yang lebih mendalam sehingga perancangan yang dilakukan dapat memenuhi dan menyesuaikan kebutuhan dari target audiens dan mempertimbangkan pendekatan visual dan komunikasi yang lebih cocok dengan target audiens.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA