

BAB V

PENUTUP

5.1 Pembahasan Perancangan

Perancangan board game “DecisioQuest” bertujuan untuk memberikan media edukasi yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak usia 7-12 tahun. Permainan ini dirancang untuk melatih keterampilan pengambilan keputusan melalui mekanisme berbasis cerita dengan visual menarik. Dengan mengangkat nilai-nilai seperti keberanian, kehati-hatian, komunikasi, dan empati, “DecisioQuest” menjadi sarana bagi anak-anak untuk memahami dampak dari pilihan yang mereka ambil dalam permainan.

Dalam proses perancangannya, penulis menggunakan pendekatan *Human-Centered Design* yang meliputi tiga tahap utama: *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Pada tahap *Inspiration*, penulis menggali kebutuhan target usia yang sering menghadapi kesulitan memahami konsekuensi dari keputusan mereka. Tahap *Ideation* mencakup brainstorming, pembuatan konsep awal, hingga penyusunan elemen permainan seperti kartu, papan, dan *packaging*. Prototipe awal diuji untuk memastikan permainan dapat dipahami dan menarik perhatian anak-anak.

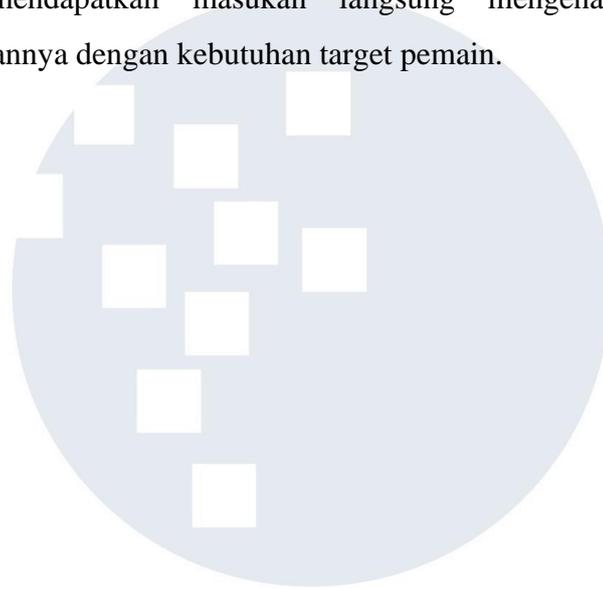
Tahap *Implementation* memfokuskan pada penyempurnaan desain final, seperti visualisasi kartu skenario, kartu poin, *rulebook*, dan *packaging*. Penulis juga melengkapi permainan dengan merchandise berupa stiker, notebook, dan *tumbler* sebagai gimmick promosi untuk meningkatkan daya tarik produk. Melalui pendekatan ini, “DecisioQuest” diharapkan menjadi media edukasi sekaligus hiburan yang efektif untuk anak-anak.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran yang dapat diambil dari perancangan board game “DecisioQuest” untuk meningkatkan kualitas permainan dan daya tariknya:

1. Penyajian *rulebook* perlu lebih interaktif dan memuat penjelasan yang mudah diikuti oleh anak-anak maupun pendamping mereka.

2. Tambahkan elemen evaluasi permainan, seperti kartu catatan khusus atau stiker penghargaan, untuk memberikan motivasi tambahan kepada anak-anak selama bermain.
3. Data yang lebih mengerucut terhadap anak-anak umur 7-14 tahun.
4. Uji coba permainan dengan kelompok anak-anak lebih sering dilakukan untuk mendapatkan masukan langsung mengenai gameplay dan kesesuaiannya dengan kebutuhan target pemain.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA