

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan permainan kartu Main Mata dilaksanakan dengan menggunakan metode perancangan *Design Sprint*. Tujuan dari perancangan *game* ini adalah untuk memberikan informasi dan edukasi tentang *lazy eye* kepada para orang tua di daerah sekitar Jabodetabek. Proses perancangan dari permainan kartu ini dimulai dengan tahapan riset yang bertujuan untuk mengetahui apa saja isi informasi yang ingin disampaikan, target audiens dari perancangan, serta elemen dan proses yang terdapat dalam perancangan media informasi interaktif berupa permainan kartu.

Ketika sudah mendapatkan hasil riset yang cukup, dimulailah tahapan *Decide* untuk mulai menentukan dan merancang konsep dasar dari permainan kartu yang akan dirancang. Pada tahapan ini dihasilkanlah *big idea* “menjaga kesehatan mata juga dapat dilakukan sambil bermain” dan dikembangkan menjadi *tone of voice* yaitu, *fun*, *playful*, dan *informative*. Kemudian dilanjut ke tahap perancangan visual sampai bisa diuji cobakan. Pada Penelitian ini, tahap *prototype* dilakukan sebanyak dua kali, yang pertama adalah *alpha test* yang dilakukan menggunakan hasil perancangan yang sudah layak di uji coba dengan target *prototype* yang bukan merupakan target audiens untuk mendapatkan data dan masukan terkait hasil perancangan.

Kemudian hasil perancangan akan dikembangkan lagi menjadi lebih matang dan kemudian dilakukan *prototype* yang kedua kali yaitu *beta test* terhadap partisipan *prototype* yang merupakan target audiens dari target perancangan. Hasil data yang didapatkan dari *beta test* adalah penggunaan permainan kartu sebagai media informasi interaktif berhasil sebagai media informasi yang lebih efektif dibandingkan media informasi berupa website dan artikel di internet. Akan tetapi permainan kartu yang dirancang masih memiliki ruang untuk berkembang di bagian

rules dan mekanik permainan sehingga dapat memiliki alur permainan dan penyampaian informasi yang lebih menarik.

5.2 Saran

Dalam melakukan perancangan permainan kartu sebagai media informasi interaktif, penulis memperoleh banyak pengalaman dan pelajaran. Apabila ada peneliti yang ingin mengambil penelitian dengan topik perancangan yang serupa, maka berikut adalah saran yang dapat diaplikasikan ke dalam proses perancangan:

1. Buatlah *timeline* perancangan secara mendetail dan sedisiplin mungkin untuk mengikuti *timeline* yang sudah dibuat.
2. Dapatkan informasi tentang target perancangan secara spesifik dan sebanyak mungkin untuk mendapatkan data yang lebih akurat tentang solusi perancangan.
3. Lakukanlah riset mendalam terkait perancangan eksisting yang mempunyai mekanik dan elemen permainan yang sama.
4. Para proses penelitian atau pencarian data pastikan target user yang dituju pada setiap tahap pencarian data selalu konsisten dan sesuai dengan target user yang sudah ditentukan pada batasan masalah.
5. Pada perancangan permainan, perlu diperhatikan antara keseimbangan dari tantangan pada permainan serta kemampuan atau *skill* pemain sehingga pemain tidak akan kesusahan atau merasa bosan dalam permainan. Hal ini dapat diperhatikan sesuai dengan *Flow Theory* dari Mihaly Csikszentmihalyi.
6. Metode perancangan yang digunakan perlu ditinjau kembali agar sesuai dengan kurun waktu perancangan dan proses berjalannya perancangan. Untuk perancangan ini, metode *Design Sprint* kurang cocok dikarenakan kurun waktu perancangan melebihi seminggu.
7. Perancangan kartu permainan bisa ditingkatkan lagi dengan membedakan karakteristik antara kartu utama dan kartu tebakan.