

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Profesi *Air Traffic Controller* (ATC) merupakan profesi yang sangat penting bagi keselamatan dunia penerbangan. Tanpa ATC, pilot pun tidak dapat menerbangkan pesawat, dan penumpang pun tidak dapat menaiki pesawat untuk pergi ke suatu tujuan. Pesawat berbeda dengan mobil, yang di mana sang sopir bisa melihat keadaan di sekitarnya dari kaca spion. Sedangkan, pesawat tidak memiliki kaca spion untuk pilot bisa mengawasi situasi sekitar, melainkan hanya ATC-lah yang mengetahui keadaan sekitar pesawat dengan menggunakan radar.

Meskipun peran ATC sangat krusial bagi dunia penerbangan, sayangnya profesi ATC masih tidak umum di telinga masyarakat. Hal ini dikarenakan kebanyakan media-media *mainstream* yang membahas tentang profesi dunia penerbangan masih hanya sebatas profesi pilot dan awak kabin saja. Maka dari itu, penulis membuat sebuah *board game* yang bisa memperkenalkan profesi ATC kepada masyarakat khususnya anak remaja. Anak remaja merupakan anak-anak yang sedang berada dalam fase transisi dari dunia anak-anak ke dunia dewasa. Pada fase tersebut, mereka sedang gencar-gencarnya mencari jati diri dan ketertarikannya terhadap hal-hal baru yang ada di dunia ini, termasuk profesi. Penulis tidak hanya ingin membuka wawasan remaja mengenai profesi ATC saja, namun juga dapat menginspirasi mereka. Melalui bermain *board game*, mereka dapat meningkatkan pengetahuan mereka mengenai profesi ATC secara menyenangkan melalui interaksi sosial antar pemain.

Hasil *playtest* yang penulis sudah lakukan menunjukkan adanya ketertarikan pemain terhadap profesi ATC. Selama bermain, pemain tampak antusias dan senang. Selain itu, terdapat interaksi antar pemain yang membuat suasana bermain menjadi menyenangkan. Saat menjawab pertanyaan kuis, pemain sering berdiskusi terlebih dahulu dengan teman satu timnya untuk menentukan

jawaban yang benar. Dari sini, tampak adanya keseimbangan antara elemen “*fun*” dan edukasinya. Desain visual *board game* “*Sky Heroes*” juga banyak menarik perhatian dari target audiens. *Color palette* yang menggunakan kombinasi warna analogus membuat target tidak bosan untuk melihat desainnya sekaligus membuat pengalaman bermain menjadi lebih menyenangkan.

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan *board game* mengenai pengenalan profesi ATC yang penulis rancang, terdapat beberapa saran yang didapatkan berdasarkan observasi penulis sendiri dan *feedback* dari dewan sidang. Berikut adalah *feedback* yang penulis kumpulkan bagi peneliti yang ingin mengembangkan media atau tema yang sejenis:

1. Mengangkat tema profesi ATC melalui media hiburan yang interaktif seperti *board game*, yang membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dibandingkan hanya membaca buku dengan teks yang panjang.
2. Peran visual sangat penting dalam menarik perhatian target audiens, karena visual merupakan elemen yang pertama kali dilihat oleh target audiens.
3. Mengenai peran dari unit-unit ATC, peneliti lainnya bisa menambahkan peran dari unit ATC yang tidak ada pada *board game* ini seperti *Ground Control* dan *Assistant Tower Control* agar permainan menjadi lebih menarik dan imersif.
4. Melakukan uji cetak baik untuk media utama maupun media sekunder. Hal ini dikarenakan warna pada layar digital dengan warna setelah media dicetak bisa terlihat berbeda.
5. Disarankan visual yang terdapat pada komponen *board game* seperti kartu tidak boleh sama persis dengan visual yang ada pada *packaging board game*.