

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kemampuan berbicara anak sangat penting untuk diajarkan kepada anak sejak dini karena tanpa kemampuan berbicara, anak tidak bisa mengekspresikan keinginan mereka secara verbal. Sebagian anak prasekolah mengalami keterlambatan bicara atau *speech delay*, kondisi di mana perkembangan kemampuan anak untuk berbicara terlambat atau tertunda dari teman sebayanya.

Perancangan *boardgame* ini adalah sebagai media pendukung dan pembelajaran dengan membawakan unsur permainan agar anak bisa lebih fokus dan tertarik saat mempelajari kosakata. Analisis pada Bab IV saat *alpha test* menunjukkan bahwa 69.2% responden merasa *boardgame* menarik untuk digunakan dalam metode terapi wicara dan okupasi. Sebanyak 96.2% responden menyatakan bahwa *boardgame* mudah untuk dipahami. Setelah revisi-revisi yang telah dilakukan seperti perubahan ruangan, cerita, desain karakter, dan warna kartu telah berhasil meningkatkan keinginan anak dalam belajar bahasa dan komunikasi setelah dilakukannya *beta test*.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan *boardgame*, penulis mendapatkan banyak pengalaman yang akan menjadi pembelajaran untuk penulis ke depannya. Beberapa pembelajaran yang penulis dapatkan adalah mengatur waktu dalam bekerja untuk lebih efektif, peningkatan *customer service*, cara melakukan wawancara yang baik dan benar, dan menerima saran kritik secara terbuka. Setelah melakukan sidang akhir, penulis mendapatkan beberapa saran dari dosen penguji dan ketua sidang yang bisa digunakan untuk menyempurnakan *boardgame* edukasi “Ayo Bantu”. Berikut adalah saran yang penulis dapatkan.

Pertama terkait warna dari *item cards* atau kartu barang. Saran yang didapatkan adalah sebaiknya warna yang digunakan konsisten menggunakan satu

warna saja, agar tipe kartu lebih konsisten, dan sebagai penggantinya untuk membedakan kartu barang sesuai ruangan, tambahkan nama ruangan di bagian belakang kartu. Hal tersebut dilakukan agar warna dari kartu barang menjadi lebih konsisten tanpa kehilangan unsur pembeda dari masing-masing ruangan. Saran kedua yang didapatkan adalah terkait tempat percetakan. Penulis melakukan percetakan *hardbox* dan aset *boardgame* di tempat yang terpisah, sehingga warna yang dihasilkan tidak konsisten. Setiap tempat *print* pasti memiliki mesin, tinta, kalibrasi, dan jenis kertas yang berbeda. Hal tersebut dapat mengurangi konsistensi dari hasil cetak yang menyebabkan perbedaan warna yang dihasilkan. Maka dari itu penulis disarankan untuk mencetak di satu tempat *print* yang sama. Saran ketiga yang didapatkan adalah warna yang digunakan. Penulis menyadari bahwa warna yang dicetak tidak sesuai dengan warna yang terdapat di *monitor*, maka dari itu penulis harus memahami bentuk *file* yang akan digunakan dalam proses percetakan sebelum diberikan ke tempat cetak.

Penulis memiliki beberapa saran untuk dosen/ peneliti atau mahasiswa yang ingin melakukan perancangan mengenai topik atau luaran yang serupa yaitu:

1. Dosen/ Peneliti

Penulis berharap perancangan ini dapat memberikan wawasan baru untuk peneliti lainnya yang ingin mengambil topik *speech delay* maupun luaran media *boardgame*. Peneliti maupun desainer disarankan untuk lebih memahami secara dalam mengenai terapi wicara dan okupasi, kebutuhan anak *speech delay*, dan konsep dari *boardgame* itu sendiri.

2. Universitas

Penulis berharap perancangan ini dapat menjadi referensi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki topik, tema, maupun luaran yang sama. Dukungan yang lebih besar dari Universitas mengenai topik *speech delay* maupun luaran media *boardgame* juga bisa penulis apresiasi agar mahasiswa lainnya bisa lebih siap saat merancang karya secara inovatif dan efektif.