

## BAB V

### 5.1 Simpulan

Hasil analisis pada Bab IV menunjukkan bahwa perancangan *board game* ini telah menjawab masalah yang dirumuskan di awal, yaitu bagaimana membuat media yang dapat membantu target *audience* mengenali risiko CVD dan memilih makanan yang lebih sehat dengan cara yang mudah dipahami. Data lapangan dari kuesioner, wawancara, FGD, dan *Alpha Test* memperlihatkan bahwa sebagian besar responden belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai gejala awal CVD dan pentingnya menjaga pola makan, serta membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Perancangan yang dibuat menyesuaikan temuan tersebut dengan menghadirkan board game bertema makanan yang menampilkan informasi nutrisi dan risiko kesehatan melalui mekanik permainan yang sederhana, visual yang jelas, dan layout yang mudah dibaca. Uji coba awal menunjukkan bahwa pemain dapat mengikuti aturan permainan dengan baik dan mampu menangkap pesan edukasi yang ingin disampaikan, meskipun ada beberapa detail visual dan tingkat kesulitan yang masih perlu diperbaiki. Walaupun telah mendapatkan hasil positif, masih ada faktor lainnya yang masih dapat dipertimbangkan dan diperbaiki. Penyebaran permainan dapat memiliki kesulitan untuk mencapai *target audience* dalam era digital ini, sehingga meskipun telah dapat mempengaruhi pemain yang sudah pernah memainkan permainan, desain yang telah dibuat dapat mengalami kesulitan untuk mencapai *target audience* secara fisik untuk dimainkan.

### 5.2 Saran

Masih banyak hal yang dapat dikembangkan berdasarkan perancangan desain yang dilakukan. Selain itu, terdapat beberapa bagian yang masih menggunakan pengulangan ide dan dapat diringkas agar lebih padat. Peneliti memiliki beberapa masukan dan saran untuk peneliti yang hendak mendalami topik yang sama atau menyinggung topik mengenai penyakit kardiovaskular, *board game*, dan juga keseimbangan makanan.

## 1. Dosen/ Peneliti

Saran untuk peneliti selanjutnya, dapat menekankan aspek penyakit kardiovaskular yang lebih mendalam atau serius, karena penulis baru membuat perancangan dengan tema yang relatif ringan untuk target audience anak-anak hingga remaja. Peneliti juga merekomendasikan untuk mendapatkan data atau pendapat mengenai diet melalui *nutritionist* atau ahli gizi. Selain itu penulis juga merekomendasikan untuk mendapatkan pendapat dari seorang ahli dari area *game design* atau *board game design*.

Secara perancangan desain juga masih banyak hal yang dapat ditingkatkan. *Unity* desain masih dapat ditingkatkan, karena dalam perancangan ini penulis menggunakan dua gaya visual yang berbeda, sehingga seolah ada dua identitas perancangan yang tercampur di hasil akhir perancangan. Desain dan perancangan juga meleset dalam aspek *target audience*, dimana terdapat beberapa aspek dalam perancangan akhir yang kurang sesuai dengan *target audience*, seperti karakter yang merepresentasikan pemain memiliki aspek karakter barat daripada terlihat seperti karakter yang berasal dari Indonesia, secara *gameplay*, kartu yang digunakan dalam permainan juga masih menggunakan bahasa inggris dari pada bahasa Indonesia. Sehingga penulis ingin menyarankan untuk peneliti berikutnya untuk menyesuaikan desain dengan target *audience* yang sudah disesuaikan.

Secara pribadi penulis juga merekomendasikan untuk memiliki manajemen waktu yang baik dan selalu mencicil tugas akhir yang dilaksanakan setiap harinya. Sikap yang pantang menyerah juga sangat diperlukan terutama untuk peneliti yang pertama kalinya mengerjakan perancangan yang mendalam atau sebuah penelitian pada umumnya. Selain itu juga penulis merekomendasikan untuk terus bereksperimen dengan gaya visual dan kemampuan ilustrasi untuk menciptakan ilustrasi yang lebih beragam dan memiliki identitas visual yang lebih kuat dan konsisten. Jika peneliti berikutnya ingin mendalami media interaktif secara lebih mendalam, penulis juga menyarankan untuk membawa rasa penasaran dan cara pikir yang kreatif dalam kegiatan mereka sehari-hari.

## 2. Universitas

Untuk Universitas, penulis tidak memiliki banyak saran atau tanggapan yang dapat diberikan. Tentunya selalu ada hal yang dapat ditingkatkan atau diubah. Penulis menyarankan untuk mengurangi tekanan atau menyediakan *support* yang lebih kokoh untuk mahasiswa yang menempuh tugas akhir mereka. Hal ini dikarenakan banyak situasi dimana karena kondisi yang tertekan atau kurang kondusif, seseorang tidak dapat mengeluarkan hasil yang maksimal dan memuaskan.

