

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Board game Life in Choices merupakan permainan yang membantu golongan usia remaja akhir untuk memahami dan merasakan simulasi langsung fenomena *paradox of choice*, sebuah kondisi ketika terlalu banyak pilihan justru membuat proses pengambilan keputusan menjadi sulit. Apabila fenomena ini tidak dipahami, individu dapat mengalami dampak psikologis seperti stress, kecemasan berlebih, dan kesulitan mengambil keputusan besar yang memengaruhi masa depan.

Melalui proses pengumpulan data kualitatif dengan metode wawancara, kuesioner, dan FGD (*Focus Group Discussion*), ditemukan bahwa golongan usia remaja akhir memang sering mengalami fenomena *paradox of choices* terutama dalam membuat keputusan besar seperti memilih jurusan kuliah atau menentukan jenjang karir. Proses perancangan *board game Life in Choices* menggunakan metode dari Tracy Fullerton yang terdiri dari tiga tahapan utama yaitu *ideation*, *prototyping*, dan *playtesting*. Melalui tahapan-tahapan tersebut, penulis berhasil merancang permainan *Life in Choices* yang menyampaikan informasi mengenai *paradox of choices* secara ringan dan *fun*.

Hasil *playtesting* menunjukkan bahwa pemain sudah bisa memahami alur permainan dengan baik. Pemain merasa bahwa mekanisme permainan sudah sesuai dengan konsep *paradox of choice*, karena telah membuat mereka mempertimbangkan konsekuensi pilihan dan merasakan dilemma ketika harus membuat keputusan dalam keterbatasan waktu. Pemain secara antusias mengatakan bahwa mekanisme permainan sudah menyenangkan dan interaktif.

Secara keseluruhan, permainan *Life in Choices* diharapkan bisa menjadi sarana edukatif yang bisa menyampaikan informasi pada golongan remaja akhir untuk mengenali pola pikir dalam mengambil keputusan besar seperti pendidikan dan jenjang karir di tengah beragamnya pilihan yang tersedia. Dengan

membungkus informasi ke dalam bentuk *board game*, perancangan ini diharapkan bisa mengurangi efek negatif dari fenomena *paradox of choices* pada golongan remaja akhir yang akan masuk ke transisi usia dewasa awal dan harus menentukan arah karir dan perjalanan hidupnya.

5.2 Saran

Setelah pelaksanaan sidang tugas akhir, penulis memperoleh beberapa masukan dan saran untuk meningkatkan kualitas perancangan. Saran-saran tersebut tidak hanya bermanfaat untuk perancangan yang dilakukan oleh penulis, tetapi juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan serta referensi bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya yang ingin mengambil topik serupa. Sebelum memulai proses perancangan desain, disarankan untuk menetapkan gaya ilustrasi sejak awal agar keseluruhan elemen visual yang digunakan dapat tampil konsisten. Selain itu, apabila perancangan ditujukan pada topik pendidikan dan karier, penentuan target audiens sebaiknya mempertimbangkan kelompok usia dengan status pendidikan sekolah, karena pada fase usia tersebut individu dinilai lebih membutuhkan panduan awal dalam menentukan arah karier di masa depan.

Berdasarkan hasil perancangan *board game Life in Choices* yang telah dilakukan, penulis ingin memberikan beberapa saran yang diharapkan bisa menjadi masukan dan berguna bagi pembaca. Saran akan ditujukan kepada beberapa pihak-pihak terkait apabila ingin mengembangkan atau merancang penelitian dengan tema serupa. Saran mencakup aspek teoretis dan praktis sehingga bisa digunakan sebagai acuan oleh penulis maupun pihak lain.

1. Dosen/Peneliti

Penulis menyarankan untuk dosen atau calon peneliti yang ingin mengembangkan topik atau media serupa dapat memperdalam wawasan mengenai perilaku remaja akhir dalam pengambilan keputusan serta mengenai perilaku pengguna untuk perancangan media. Sementara itu, apabila peneliti ingin merancang *board game* sebagai media informasi, penulis menyarankan untuk melakukan *playtesting* sebanyak-banyaknya untuk memaksimalkan pengalaman bermain.

2. Universitas

Untuk universitas diharapkan bisa memberikan dukungan seperti membuka kesempatan kolaborasi dengan narasumber yang relevan, seperti desainer *board game* atau ahli *board game*. Dukungan akses terhadap ahli di bidang ini akan sangat membantu mahasiswa untuk mendapat masukan dan wawasan yang lebih mendalam, sehingga hasil perancangan media interaktif seperti *board game* bisa lebih berkualitas dan maksimal.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA