

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Budaya tato Dayak merupakan bagian dari adat istiadat yang berperan sebagai kekuatan dan kekayaan negara Indonesia. Tato memegang peranan sangat penting bagi budaya Dayak, bagi mereka tato merupakan bagian dari identitas, cerita leluhur, prinsip dan bukti perjalanan hidup. Namun meski adanya upaya pertahanan, tapi jumlah pelestarian tato mengalami penurunan. Hal ini terjadi karena ketidaktahuan banyak masyarakat terhadap makna asli dan simbolisme dari tato Dayak. Dalam upaya melestarikan budaya tato Dayak diperlukan peran aktif dari semua lapisan masyarakat untuk ikut berperan. Pelestarian tidak akan terwujud dengan hanya masyarakat Dayak saja.

Saat ini terdapat golongan masyarakat yang sangat berpotensi untuk ikut serta melestarikan budaya tato Dayak yaitu Gen Z. Generasi Z memiliki ketertarikan *natural* untuk mengenal budaya mereka sendiri dengan gaya yang modern yang dianggapnya lebih *fun* dan keren. Namun saat ini media informasi tato Dayak bersifat terlalu teknis, penuh dengan teks, dan terlalu ilmiah. Karena itu pendekatan informasi menjadi kurang diminati oleh Generasi Z, ketidaksesuaian pendekatan membuat pelestarian tato Dayak menjadi dangkal dan terhambat. Maka dari itu perancangan *board game* sebagai media informasi interaktif menjadi media yang sesuai. Hal ini mengingat *behaviour* Generasi Z yang memiliki *attention span* rendah dan motivasi belajar yang kurang. Media *board game* mengajak Gen Z untuk berpartisipasi langsung ke dalam permainan, sehingga informasi yang diberikan kepada Gen Z dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Pendekatan informasi melalui permainan mengurangi beban kognitif pemain dalam mencerna informasi, memberi ruang bagi Generasi Z untuk eksplor dengan sendirinya, dan dapat memunculkan perbincangan terkait simbol tato.

Komponen kartu tato sebagai objek yang perlu diraih untuk mendapat *win condition* maka pemain secara pasif memperhatikan kartu tato sepanjang berjalannya permainan. Namun agar makna dan karakteristik tiap tato dapat disampaikan dengan baik, para pemain tidak hanya perlu memperhatikan melainkan perlu tertarik dan berinteraksi secara langsung dengan kartu tato. Untuk menyelesaikan masalah ini maka kartu tato memiliki mekanik *buff* atau efek yang berguna untuk membantu pemain dalam memenangkan permainan. Mekanisme tersebut menjadi dorongan yang efektif untuk pemain dapat memperhatikan dengan seksama kartu tato. Untuk menyelesaikan masalah *behaviour* generasi Z yang memiliki *attention span* rendah, maka makna dari kartu tato dibuat relevan dengan efek yang diberikan. Untuk memastikan makna asli tato tidak tergeser dan diinterpretasi berbeda maka makna *bite size* diberikan pada bagian depan kartu tato. Disusun secara hirarki sehingga ketika membaca kartu tato pemain tertarik dengan warna juga ilustrasi, kemudian memperhatikan efek yang dimiliki, lalu pemain mengecek makna asli yang berkaitan dengan efek.

Kesinambungan antara ilustrasi dan efek untuk menggambarkan makna asli membuat pemain dengan sendirinya ingin mempelajari makna asli dari tato Dayak. Untuk mengakomodasi para pemain yang ingin tahu lebih tentang tato yang sedang mereka pegang, pada bagian belakang kartu terdapat informasi yang memberi konteks dan detail lebih tentang tato yang dipegang. Dengan pendekatan ini maka *board game* efektif sebagai media informasi pengantar serta media yang memantik ketertarikan dalam Gen Z untuk mempelajari dan ikut melestarikan budaya tato Dayak sendirinya.

5.1 Saran

Berdasarkan seluruh hasil penelitian dan perancangan karya yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dikumpulkan untuk menjadi dasar untuk perancangan ataupun pengembangan karya serupa kedepannya. Penulis mendapati saran untuk memiliki landasan yang lebih kuat ketika mengangkat topik budaya. Pada bagian metode pengumpulan data *Focus Group Discussion* (FGD), disarankan untuk berfokus kepada pengetahuan Gen Z terhadap tato Dayak karena

perancangan bersifat media informasi. Juga responden disarankan sebaiknya memiliki rasio narasumber dari dayak lebih banyak dibandingkan dengan narasumber di luar budaya Dayak.

Juga didapati saran yaitu penting untuk memahami secara mendalam mengenai budaya Dayak sebelum mengangkat topik perancangan. Juga disarankan pada bagian perancangan *rulebook* untuk menggunakan *color palette* dan desain yang sama dengan *color palette* perancangan lainnya. Dalam perancangan pion perhatikan hasil *finishing* untuk memastikan pion dapat dibedakan satu sama lainnya dari jauh dan warna yang terdapat pada pion dapat dilihat dari segala sisi. Penulis juga mendapati saran yaitu untuk memperdalam riset mengenai efektivitas media *board game* dalam menyampaikan topik budaya dan sejauh mana *board game* dapat menjangkau audiens Gen Z di luar komunitas *board game*. Dengan ini, berikut merupakan saran yang ingin disampaikan kepada dosen/peneliti dan universitas:

1. Dosen/ Peneliti

Dengan adanya perancangan laporan ini penulis berharap dapat menjadi referensi atau pertimbangan bagi peneliti lain yang mengangkat topik serupa. Dengan ini maka penting untuk menjabarkan segala hal yang diperlukan terkait pengumpulan informasi pada awal sebelum memulai perancangan. Hal ini agar tidak terdapat media informasi yang kurang saat tengah penelitian. Selain itu juga penting untuk mencari referensi media sama yang telah berhasil untuk menyelesaikan masalah yang ingin diangkat.

2. Universitas

Diharapkan laporan dan perancangan karya dapat membantu mahasiswa/i lainnya yang mengangkat media *board game* atau mengangkat topik terkait budaya. Dengan ini saran yang diberikan yaitu untuk memastikan agar pengarsipan dapat diakses oleh mahasiswa/i lainnya sebagai panduan atau referensi dalam proses perancangan tugas akhir.