

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan board game *Wander by Words* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membuat percakapan dalam Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar, khususnya kelas 4-6. Perancangan diharapkan dapat membiasakan diri dengan penggunaan Bahasa Inggris melalui bermain board game dan dapat belajar bersama baik dalam kelas maupun di luar kelas. Perancangan telah berlangsung dari tahap riset hingga pembuatan media utama dan sekunder.

Perancangan menggunakan metode *Playcentric* oleh Tracy Fullerton (2024) dalam bukunya yang berjudul *Game Design Workshop*. Tahapan yang dimiliki terdiri dari *ideation*, *prototyping*, *playtesting*, dan *evaluation*. Tahap *ideation* mencakup proses pengumpulan data atau riset melalui wawancara ke berbagai pihak, kuesioner, dan FGD. Selain itu, dilanjutkan dengan adanya studi eksisting untuk mengacu media yang pernah ada berkaitan dengan Bahasa Inggris dan studi referensi sebagai pengumpulan inspirasi visual dna konsep perancangan. Hasil pengumpulan data dikumpulkan untuk membangun konsep visual dengan proses *brainstorming* yang mencakup pembuatan *mind map*, *big idea*, *tone of voice*, *moodboard*, *styleguide*, hingga konsep permainan dari segi mekanisme dan peraturan. Mekanisme permainan melibatkan empat jenis tantangan yang mencakup diskusi, membangun cerita, dan debat sebagai bahan percakapan. Tahap *prototyping* menjadi tahap pembuatan desain dari logo, kartu tantangan, kartu karakter, papan permainan, bidak permainan, *rule book*, hingga *box packaging*. Selain itu, media sekunder dirancang sebagai bentuk media promosi dan *merchandise* yang dapat digunakan oleh siswa SD.

Tahap *playtesting* mencakup proses *alpha testing* yang dilakukan dalam kegiatan *Prototype Day*. Hasil kritik dan saran dari *alpha test* menjadi bahan evaluasi sehingga perancangan mengalami iterasi pada tahap *evaluation* sebelum

melakukan *beta test* kepada target audiens perancangan secara langsung. Berdasarkan hasil *feedback* para peserta uji coba, mekanisme dan *prompt* tantangan menjadi hal yang disukai karena mengajak semua orang berbicara dan melucu.

5.2 Saran

Selama proses perancangan *board game Wander by Words*, penulis mengalami proses iterasi yang berulang kali. Dengan itu, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan penulis baik dalam segi topik maupun perancangan. Selama proses mendesain, disarankan untuk menguji coba ukuran cetak fisik aslinya sebelum mencetak secara keseluruhan seperti pada kartu dan *packaging*. Kemudian, sebaiknya mencoba berbagai bahan kertas cetak untuk menjadi pertimbangan agar tidak secara langung mencetak semuanya dengan bahan yang kurang memuaskan dan menguras anggaran. Pencarian *vendor* percetakan sebaiknya dilakukan jauh-jauh hari dari proses mencetak agar mendapatkan banyak alternatif dan dapat membandingkan kualitas melalui *test print*.

Adapun beberapa saran yang didapatkan oleh penulis dari pelaksanaan sidang akhir. Perancangan sebaiknya memiliki *unique-selling point* yang menarik untuk mengajak target audiens terdorong untuk melihat maupun menggunakan produk perancangan. Dalam perancangan mekanisme permainan, lebih disesuaikan dengan kebutuhan target audiens, bagaimana dapat mengatasi kesulitan dan terdapat keunikan khusus yang mendorong untuk belajar bahasa.

Selain itu, dalam perancangan media edukasi, sebaiknya mendalami lebih lagi mengenai proses pembelajaran dalam segi kognitif, afeksi, dan psikomotorik. Terutama pada segi kognitif dalam pembelajaran bahasa dapat melibatkan *phonology* dalam bagaimana mengucapkan sebuah kata dan sebagainya. Sebaiknya dilakukan eksplorasi mengenai istilah yang terdapat dalam proses pembelajaran agar dapat lebih menguasai topik perancangan dan memahami proses pembelajaran yang menyulitkan siswa.

Kemudian, kembali melihat apakah penentuan palet warna maupun elemen desain sudah menyesuaikan dengan *tone of voice* yang sudah ditetapkan.

Selanjutnya, perihal dari *packaging* sebuah produk, pastikan kembali bahwa desain *packaging* memancarkan tujuan dari perancangan. Pada akhir perancangan, sebaiknya produk perancangan dibawa kepada ahli untuk memvalidasi dan verifikasi karya yang telah dirancang.

Selain itu, penentuan harga yang diakibatkan oleh jumlah anggaran yang dibutuhkan dalam produksi *board game* dapat ditinjau kembali. Penentuan harga sebaiknya menyesuaikan dengan SES yang ditetapkan untuk target audiens. Adapun beberapa saran yang disampaikan kepada dosen, peneliti, maupun universitas yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Dosen/ Peneliti

Dalam proses riset, sebaiknya mengetahui preferensi mekanisme dari target audiens agar dapat mengembangkan mekanisme permainan yang sesuai. Kemudian, pencarian teori sebaiknya mencari buku yang lengkap mencakup dari segala desain perancangan yang akan dibutuhkan. Selain itu, mengenai topik yang diambil, sebaiknya mendalami setiap aspek yang dimiliki topik agar dapat lebih memahami.

2. Universitas

Penulis memberi saran untuk *event Prototype Day* yang dapat melibatkan kursi maksimal empat dengan umumnya jumlah pemain *board game*. Pada proses pelaksanaan *Prototype Day*, berdasarkan observasi penulis, bagi pengunjung yang menguji coba perancangan *board game*, mayoritas sebagian dari pengunjung harus berdiri dengan proses uji coba yang bisa berlangsung selama 30 menit lebih. Dengan itu, hal mengenai jumlah kursi dapat dipertimbangkan untuk kenyamanan pengunjung ke depannya.

Saran-saran yang diberikan diharapkan dapat membantu penelitian selanjutnya ke depannya, baik memiliki media perancangan yang berupa *board game* maupun mengambil topik mengenai pembelajaran bahasa. Proses penelitian sebaiknya dilakukan secara mendalam pada topik yang diambil. Sedangkan, proses perancangan desain sebaiknya mengingat fondasi yang telah ditetapkan di awal.