

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Simpulan

Perancangan gim papan *Kuai Kuai Moon Harvest* bertujuan untuk mengenalkan budaya Festival Kue Bulan kepada remaja, khususnya remaja pertengahan di usia 14-18 tahun yang beretnis Tionghoa di Jakarta. Berdasarkan pengambilan data yang dilakukan penulis, remaja tidak mengetahui makna dan budaya dari Festival Kue Bulan selain makan dan membeli kue bulan. Hal ini dapat berujung pada miskonsepsi sehingga ada kemungkinan pergeseran nilai budaya.

Miskonsepsi terjadi karena kurangnya informasi yang terpapar kepada generasi muda sehingga mereka tidak mengetahui budaya Festival Kue Bulan. Permasalahan ini dijawab dengan perancangan media informasi berupa gim papan untuk membantu memotivasi remaja dalam menelusuri asal usul serta tradisi dengan cara yang menyenangkan. Melalui *Kuai Kuai Moon Harvest*, pemain dapat mengetahui asal-usul, legenda, serta tradisi persembahan saat Festival Kue Bulan. Pemain juga dapat lebih berinteraksi dengan teman atau keluarga saat berkumpul.

Gim papan sudah dirancang sedemikian rupa agar bisa mencakup seluruh aspek Festival Kue Bulan yang dikemas dalam konsep permainan. Elemen-elemen serta komponen semua terinspirasi dari budaya aslinya. Latar belakang cerita juga disesuaikan dengan sejarah yang telah penulis cari tahu melalui jurnal maupun wawancara. Media utama ini didukung oleh beberapa media lainnya yang mempromosikan *Kuai Kuai Moon Harvest*, yaitu *merchandise*, poster, *digital ads*, *instagram feeds*, dan *instagram story*.

Setelah melakukan beberapa uji coba, penulis dapat menarik konklusi bahwa gim papan sudah berhasil menjawab masalah yang ada. Dari data *feedback*, banyak pemain yang merasa terbantu dengan adanya gim papan ini. Selain mendapatkan informasi baru mengenai Festival Kue Bulan, terdapat keseruan dan hiburan yang membuat ketagihan. Ada beberapa desain dan mekanisme yang harus

direvisi setelah diuji, namun hal tersebut mampu diselesaikan dengan baik oleh penulis.

## 5.2. Saran

Dari hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, penulis telah mengemukakan beberapa temuan yang bisa menjadi pelajaran penting serta layak dijadikan pertimbangan untuk pengembangan lainnya. Secara teoritis, penelitian yang telah dilakukan penulis dapat dijadikan bahan acuan untuk perancangan gim papan edukasi serupa. Penelitian ini juga bisa menjadi contoh implementasi media pembelajaran interaktif yang menggabungkan elemen visual, naratif, dan mekanik permainan yang unik. Gim papan ini juga membuktikan bahwa media informasi berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar dibandingkan media konvensional. Dalam konteks pengembangan konten dari budaya, penulis menyarankan agar calon peneliti selanjutnya lebih memperhatikan acara dengan melibatkan diri secara langsung. Menurut penulis, pengalaman langsung akan menambah *insight* serta pengetahuan lebih, terutama dalam konteks mengembangkan konsep permainan.

Setelah melakukan produksi karya, penulis menemukan beberapa komponen yang bisa ditingkatkan seperti tinggi boks utama yang bisa dikurangi agar tidak terlalu besar untuk dibawa. *Kuai Kuai Moon Harvest* tidak memiliki *brand mandatory* untuk memproduksi gim papan dalam skala besar agar gim papan bisa didistribusikan dengan baik. Selain itu penambahan untuk tempat distribusi atau penjualan yang lebih jelas agar calon pembeli bisa dengan mudah melakukan transaksi. Media sekunder seperti *merchandise* sebaiknya dijual pada satu tempat khusus sehingga mudah untuk ditemukan.

Secara praktis, teknik yang digunakan penulis dalam proses pembuatan beberapa komponen desain dapat dijadikan referensi bagi calon perancang. Penulis menyarankan penggunaan waktu yang efektif dan pembuatan *prototype* kertas yang seakurat mungkin. Desain mekanisme pada awal perancangan sangat penting karena dari sanalah ide akan terus bermunculan. Manajemen waktu yang baik akan berdampak pada hasil akhir. Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan saran untuk Universitas dan dosen pembimbing dalam penjelasan berikut:

### 5.2.1. Saran untuk Dosen/Peneliti

Penulis telah merangkumkan hal-hal yang perlu diperhatikan atau saran untuk calon peneliti baik dosen dalam merancang gim papan, seperti di bawah ini.

1. Harapannya peneliti mampu menguasai pemahaman tentang gim papan terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk membuat perancangan gim papan sebagai hasil karya Tugas Akhir.
2. Membagi waktu antara penelitian khususnya pengambilan data dengan penyusunan konsep. Perancangan gim memerlukan waktu yang lebih banyak dari segi mekanisme permainan harus matang terlebih dahulu sebelum lanjut ke tahap berikutnya.
3. Laporan tidak kalah penting dengan hasil karya, sehingga perlu pembagian waktu yang bijaksana agar dapat menyelesaikan keduanya.

### 5.2.2. Saran untuk Universitas

Penulis juga merangkum beberapa saran untuk universitas jika sekiranya akan ada calon peneliti lainnya yang ingin membuat perancangan gim papan di Universitas sebagai bentuk Tugas Akhirnya:

1. Menambahkan buku tentang gamifikasi atau konsep permainan gim papan di perpustakaan supaya bisa digunakan sebagai acuan desain.
2. Memperbanyak buku mengenai ilustrasi budaya Asia khususnya Cina yang bisa digunakan sebagai referensi untuk calon peneliti lainnya yang ingin mengulik tentang budaya.
3. Untuk media perancangan gim papan, sebaiknya universitas memberikan peringatan agar mahasiswa yang ingin mengulik gim sudah mengikuti mata kuliah dengan materi yang bersangkutan agar hasil maksimal dan tidak ada yang terlewat.

Demikian saran yang bisa diberikan oleh penulis berdasarkan pengalaman mengerjakan perancangan gim papan *Kuai Kuai Moon Harvest*. Penulis berharap saran tersebut bisa digunakan ke depannya agar proses bekerja bisa lancar dan tidak terkendala.