

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *board game* Puputan Margarana *War of The End* memiliki tujuan untuk mengenalkan serta memberikan informasi mengenai perang puputan margarana kepada anak muda yang berusia 15–18 tahun di wilayah Bali. Dalam perancangan ini menggunakan metode *Playcentric* oleh Tracy Fullerton yang memiliki tiga tahapan. Tahapan pertama adalah *ideation* yang dilakukan adalah mengumpulkan data dan membuat ide konsep perancangan. Pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan melalui wawancara dan FGD. Dari tahap pengumpulan data di dapatkan bahwa minat siswa pada pelajaran sejarah memiliki penurunan serta, beberapa siswa yang mengikuti FGD masih belum mengetahui perang puputan margarana. Dilanjutkan dengan tahap *brainstorming* dilakukan untuk mencari ide konsep dari perancangan.

Dari *Big idea* yang telah di dapatkan “Puputan Perjuangan Bersatu hingga Penghabisan” menjadi landasan utama untuk perancangan mulai dari *moodboard*, *reference board*, warna, *typography*, dan konsep mekanisme *board game*. Mekanisme *board game* yang di rancang memiliki mekanisme bermain strategi serta permainan tim. Kedua tim akan beradu strategi untuk memenangkan permainan dengan caranya masing-masing. Setelah menentukan konsep perancangan, dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu *prototyping*. Tahap *prototyping* dilakukan untuk menguji mekanisme dari ide yang sebelumnya telah di dapatkan. *Prototype* pertama yang di buat menggunakan *prototype* kertas untuk menguji mekanisme yang telah di tentukan. Lalu dilanjutkan dengan membuat visual dari komponen-komponen yang ada pada *board game*.

Tahap *playtesting* dilakukan setelah perancangan komponen serta visual *board game* telah selesai. *Playtesting* dibagi menjadi dua, yaitu terdapat *alpha test* dan *beta test*. Dalam pelaksanaan kedua *playtesting*, mendapatkan hasil yang positif

mengenai *board game* yang dirancang. Meskipun mendapatkan hasil yang positif sebagian besar *user* pada saat awal permainan kebingungan dengan cara bermain serta peraturan-peraturan yang ada. Namun setelah memainkan permainan serta di jelaskan mengenai peraturan dan cara bermain, pemain mulai dapat bermain secara percaya diri. Terdapat beberapa masukan atau saran dari *user* yang berupa permainan yang memiliki durasi terlalu lama, *rulebook* atau buku paduan yang masih membingungkan bagi *user*, serta beberapa masukan mengenai komponen pada *board game*. Secara keseluruhan, perancangan *board game* ini mendapatkan jawaban positif dari target audiens atau pun yang bukan target audiens. *Board game* berhasil menciptakan pengalaman bermain yang kompetitif serta memberikan informasi-informasi mengenai puputan margarana.

5.2 Saran

Selama melakukan proses penelitian dan perancangan karya yang berupa *board game*, penulis memiliki beberapa saran yang bisa menjadi pertimbangan. Penulis menyarankan pada tahap pengumpulan data, untuk menggali lebih dalam mengenai *behavior* target audiens serta pemahamannya mengenai topik. Hal tersebut dapat memudahkan untuk mengetahui apa yang audiens butuh kan dari perancangan yang akan di buat. Berikut merupakan saran penulis yang bisa menjadi pertimbangan untuk dosen/peneliti lain dan Universitas.

1. Dosen/ Peneliti

Penulis menyarankan ketika merancang sebuah *board game*, pada tahap perancangan konsep *board game* hingga melakukan *prototype*, disarankan untuk dimainkan berulang-ulang untuk menguji permainan memaksimalkan mekanisme permainan. Lalu pada tahap mendesain komponen, ketika memiliki komponen yang harus di desain menggunakan 3d dan akan di 3d *printing*. Diusahakan menggunakan aplikasi *sketchup* untuk memudahkan mengukur ukuran komponen yang akan di 3d *print*.

2. Universitas

Saran yang dapat diberikan penulis kepada Universitas, yang dapat diperbaiki untuk mendukung mahasiswa dalam mengerjakan tugas akhir. Ketersediaan buku pada perpustakaan Universitas yang memiliki keterbatasan

dan edisi buku mengenai perancangan *board game* merupakan edisi lama. Tidak hanya buku mengenai *board game*, buku lainnya referensi lainnya juga di harapkan memperbanyak jumlah dari buku, serta menyediakan edisi yang terbaru. Ketersediaan buku dapat membantu bagi para mahasiswa untuk melakukan penelitian yang akan berjalan lebih cepat.

Setelah melakukan sidang akhir terdapat beberapa saran dan masukan terkait perancangan *board game* yang telah dirancang. Berikut beberapa saran yang disampaikan untuk perancangan dalam sidang akhir:

1. Karakter yang ada dalam kartu pemain memiliki desain yang mirip sehingga susah dibedakan.
2. Ukuran *body text* dalam penjelasan kartu memiliki ukuran terlalu kecil.
3. Bahan material *board game* yang menggunakan 3d *print* dapat diganti dengan bahan yang lain agar harga anggaran produksi dari *board game* bisa menjadi lebih murah.

