

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perancangan *board game* mengenai *digital decluttering* bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja akhir terhadap kebiasaan pengelolaan data digital dan dampaknya terhadap lingkungan sekitar. Hasil penelitian awal melalui kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden belum menyadari bahwa menumpuk data digital dapat berdampak negatif terhadap lingkungan dan masih kurang familiar dengan konsep *digital decluttering*. Hal ini menunjukkan perlunya media untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan tersebut.

*Board game* ini dirancang dengan menggunakan pendekatan *game design* yang dijelaskan oleh Tracy Fullerton (2019) dalam bukunya *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, yang mencakup tahap *conceptualization*, *playtesting*, dan *prototyping*. Tahap *conceptualization* meliputi pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, serta studi referensi, yang kemudian dijadikan dasar pengembangan konsep visual. Konsep visual dikembangkan melalui *mindmap*, *big idea*, *moodboard*, *reference board*, *tone of voice*, dan *user persona*. Selanjutnya, mekanik permainan dirancang dan diuji melalui *prototyping* untuk menilai kelayakan *gameplay* sekaligus melakukan visualisasi komponen permainan. Tahap terakhir adalah *prototyping*, di mana keseluruhan perancangan, termasuk mekanik, visual, dan konten, diuji melalui *alpha* dan *beta test* untuk memastikan permainan dapat berjalan sesuai tujuan.

Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan. Pertama, banyak peserta memiliki kesadaran rendah dan tidak menyadari bahwa penumpukan data digital dapat berdampak buruk terhadap lingkungan melalui emisi karbon. Hal ini disebabkan minimnya media yang tersedia dan sebagian besar masih berupa informasi tekstual. Kedua, beberapa peserta *alpha* dan *beta test* yang tidak terbiasa mengorganisir data digital mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tantangan permainan, sehingga menunjukkan korelasi antara kebiasaan digital sehari-hari dan

performa dalam permainan. Ketiga, media *board game* terbukti mampu meningkatkan pemahaman mengenai efek negatif penimbunan data secara digital terhadap lingkungan.

## 5.2 Saran

Setelah proses perancangan Software selesai, terdapat beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya. Penulis menilai masih ada aspek yang dapat ditingkatkan, sehingga memberikan saran bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi topik serupa atau merancang *board game* edukatif.

### 1. Dosen/ Peneliti

Perancangan Software dapat menjadi referensi dalam pembuatan media pembelajaran untuk tujuan edukatif lainnya. Penelitian berikutnya disarankan untuk mengeksplorasi variasi genre dan mekanik permainan agar media menjadi lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan. Selain itu, pengujian sebaiknya diperluas ke kelompok demografis yang berbeda, karena kebutuhan pemahaman mengenai *digital decluttering* tidak hanya terbatas pada kalangan mahasiswa. Pendekatan ini diharapkan memberikan hasil yang lebih menyeluruh dan dapat diterapkan secara lebih luas.

### 2. Universitas

Dalam penelitian atau pengembangan dengan topik serupa, disarankan agar perancangan mekanisme permainan dilakukan sejak tahap awal sebelum memasuki proses visualisasi. Pendekatan ini dapat menghemat waktu perancangan serta memastikan mekanik permainan telah matang sehingga visual dapat disesuaikan secara lebih efektif. Selain itu, penggunaan grid sejak awal proses desain penting untuk menjaga konsistensi tata letak, mempermudah penempatan elemen visual, serta memastikan keterbacaan dan keseimbangan pada seluruh komponen permainan. Terakhir, pembuatan video tutorial permainan juga disarankan untuk membantu pemain, khususnya yang masih awam atau jarang bermain *board game* dalam memahami aturan dan alur permainan dengan lebih mudah.