

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *board game* mengenai kuliner Kutai Kartanegara memiliki tujuan untuk mengenalkan jenis-jenis masakan yang merupakan warisan dari kerajaan Kutai Kartanegara. Diharapkan target sasaran desain yang sebelumnya minim informasi mengenai kuliner Kutai dapat mengetahui dan mengidentifikasi makanan yang berasal dari Kutai.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah Playcentric Design, yaitu metode yang dikemukakan oleh Tracy Fullerton (2024) dalam bukunya dengan judul *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Penulis menggunakan tiga tahap yaitu *ideation*, *prototyping*, dan *playtesting*. Dalam tahap *ideation* penulis melaksanakan pengumpulan data dengan cara wawancara, FGD, dan kuesioner. Dilanjutkan dengan *brainstorming* mengenai konsep utama dan menentukan identitas visual dari *board game* yang mencakup *mind map*, *key words*, dan *big idea*. Setelah menentukan konsep dalam aspek visual, penulis melakukan perancangan dan rencana penerapan mekanisme permainan yang akan digunakan dalam perancangan *board game* mengenai kuliner Kutai Kartanegara.

Setelah menentukan konsep visual dan mekanisme permainan, penulis mulai melakukan *prototyping* perancangan komponen *board game* seperti kartu, papan, *rule book*, dan *packaging*. Setelah menyelesaikan *prototyping*, penulis mencoba permainan agar dapat melakukan perbaikan dan pengembangan *board game* melalui *feedback*. *Feedback* didapatkan melalui *playtesting* sebanyak tiga kali dilanjutkan dengan melakukan *alpha testing* dan *beta testing*. Berdasarkan *feedback* yang didapatkan, para pemain menyukai mekanisme permainan yang mudah dipahami dan menimbulkan banyak interaksi antar pemain. Setelah itu, penulis melanjutkan dengan perancangan media sekunder berupa poster dan *merchandise* yang mencakup gantungan kunci akrilik, stiker, dan pin.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dan dipaparkan mengenai penelitian serta perancangan yang telah berlangsung, terdapat beberapa temuan yang dapat ditinjau kembali sebagai dasar pengembangan selanjutnya. Saran mengenai manfaat teoritis adalah penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk studi-studi selanjutnya sehingga dapat lebih baik lagi dalam aspek desain komunikasi visual dalam konteks kesehatan mental dan fisik. Disarankan peneliti selanjutnya bisa lebih memperluas pengujian dan pengaplikasiannya sehingga dapat menjangkau lebih banyak kalangan untuk penerapan media yang lebih komprehensif.

Saran untuk manfaat praktis adalah penelitian dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lain yang sedang melangsungkan tugas akhir, sehingga dapat mengelola waktu menjadi lebih efektif dan melancarkan proses perancangan selanjutnya. Ditambah dengan manajemen waktu yang baik sehingga dapat membantu dalam mempercepat proses pengumpulan data.

1. Dosen/ Peneliti

Perancangan *board game* ini dapat dijadikan dasar referensi dalam pengembangan penelitian lain dengan topik serupa, yaitu pemeliharaan kuliner, sehingga dapat membantu dalam proses penelitian lainnya.

Perlu dipertimbangkan mengenai penggunaan warna yang lebih cerah yang disesuaikan dengan target sasaran desain yaitu gen-z. Peneliti selanjutnya juga dapat memerhatikan penggunaan bahasa Indonesia atau bahasa Kutai pada komponen yang tersedia pada *board game*. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menggali lebih mengenai pengumpulan data terkait seberapa sering warga Kalimantan Timur dalam bermain *board game*.

2. Universitas

Perancangan ini dapat dijadikan referensi dalam mata kuliah *Game Design and Play* sebagai contoh implementasi *board game* edukasi yang menyesuaikan kebutuhan belajar target audiens dengan topik yang serupa.