

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perancangan Perancangan *board game* mengenai *pet attachment* untuk meningkatkan kesejahteraan psikologis bagi dewasa muda dilakukan sebagai upaya menghadirkan media informasi yang interaktif dan relevan dalam membantu mereka memahami pentingnya *pet attachment*. Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui wawancara ahli, *Focus Group Discussion*, dan kuesioner, ditemukan bahwa pemilik kucing pada umumnya telah memiliki keterikatan emosional dengan hewan peliharaan mereka. Namun, tekanan kehidupan sehari-hari sering membuat perhatian terhadap hewan menjadi terabaikan. Selain itu, sebagian besar pemilik belum sepenuhnya memahami bahasa tubuh kucing, sehingga kebutuhan afektif hewan kerap tidak terbaca dengan baik. Temuan inilah yang menjadi dasar bagi penulis dalam merancang media yang mampu membantu pemilik mengenali dan membangun relasi yang lebih sehat dengan kucing mereka.

Dalam merancang media ini, penulis menggunakan *metode iterative design* untuk menghasilkan solusi yang berfokus pada pengalaman pengguna (*user-centered*). Proses perancangan mencakup pengumpulan data untuk merumuskan ide permainan, pengembangan mekanisme, serta pelaksanaan uji coba dan evaluasi. Tahap pertama, *Generate Ideas*, dilakukan dengan mengumpulkan data dan mengeksplorasi ide melalui FGD serta wawancara dengan dokter hewan, psikolog, dan ahli *board game*. Tujuannya adalah memahami hubungan antara dewasa muda dan hewan peliharaan dalam konteks *pet attachment*, serta mengidentifikasi konten atau informasi yang diperlukan dalam perancangan media ini. Penulis menemukan bahwa sebagian besar pemilik belum sepenuhnya memahami bahasa tubuh kucing, sehingga kebutuhan afektif hewan perlu diperbanyak pada saat perancangan.

Selanjutnya, pada tahap *Formalize Ideas*, seluruh temuan diolah menjadi konsep permainan yang lebih terstruktur, mencakup tujuan, mekanisme, aturan,

komponen, serta rancangan visual awal seperti *mind map*, *big idea*, dan *tone of voice*. Pada tahap *Test Ideas*, *board game* diuji untuk menilai efektivitas permainan, kelancaran mekanisme, serta kesesuaian konten yang disajikan. Melalui serangkaian proses pengujian yang meliputi observasi, *alpha testing*, hingga konsultasi dengan ahli, penulis berhasil mengidentifikasi berbagai aspek yang perlu diperbaiki, baik dari segi mekanisme permainan, tampilan visual, maupun konten edukatif. Setiap tahap pengujian memberikan umpan balik yang menguatkan rancangan hingga permainan siap digunakan dan sesuai dengan kebutuhan target audiens.

Secara keseluruhan, berdasarkan penilaian target audiens, media yang dirancang telah mampu menyampaikan informasi dengan jelas dan meningkatkan pemahaman dewasa muda mengenai topik yang diangkat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Board Game Whiskeria* dapat membantu pemilik kucing memahami manfaat *pet attachment* bagi kesejahteraan psikologis mereka.

## 5.2 Saran

Setelah menjalani seluruh rangkaian proses perancangan Tugas Akhir, penulis merasa perlu menyampaikan beberapa saran bagi peneliti maupun mahasiswa yang nantinya akan mengangkat tema atau media serupa, serta beberapa masukan yang ditujukan kepada pihak universitas.

### 1. Dosen/Peneliti

Dalam merancang *board game*, disarankan agar seluruh komponen board menggunakan jenis finishing yang konsisten. Ada pula pertimbangan terhadap beberapa hal untuk merancang *board game*, seperti menyesuaikan jenis dan ukuran *typeface* yang tepat untuk meningkatkan keterbacaan informasi bagi pemain serta, memberikan tulisan maupun tanda *start* pada petak awal papan permainan. Kemudian, untuk perancangan selanjutnya disarankan menggunakan material kartu berbahan PVC agar kartu memiliki daya tahan yang lebih baik dalam jangka panjang.

### 2. Universitas

Adapun saran yang ingin mempertimbangkan penyesuaian linimasa Tugas Akhir dengan memberikan rentang waktu yang lebih panjang setelah

minggu ke-12. Berdasarkan pengalaman selama proses pengerjaan, durasi yang tersedia terasa cukup terbatas sehingga proses pengerjaan hasil dari *alpha test* berpotensi dilakukan secara terburu-buru. Dengan adanya, penambahan waktu pada tahap akhir akan membantu mahasiswa mendapatkan masukan dari target audiens dan melakukan revisi secara lebih menyeluruh, sehingga media yang dihasilkan dapat menjadi lebih efektif. Dengan memberikan waktu yang lebih panjang, proses penyempurnaan dapat berjalan lebih optimal sehingga kualitas Tugas Akhir meningkat dan memberikan manfaat lebih besar bagi mahasiswa maupun universitas.

