

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kue tradisional khas Sunda merupakan bagian dari budaya Indonesia, tetapi sayangnya anak-anak sudah banyak yang tidak mengenalinya lagi. Sebagai upaya pelestarian, harus ada tindakan pengenalan kembali kue tradisional khas Sunda kepada anak-anak. *Board game* ini adalah salah satu upaya dalam tindakan pelestarian tersebut. Dengan permainan ini, anak-anak diharapkan dapat belajar dan juga mengenal kue tradisional khas Sunda dengan cara yang menyenangkan.

Melalui data yang dikumpulkan, banyak anak-anak yang tidak memahami atau kenal dengan beberapa kue tradisional khas Sunda. Ketika anak-anak ditunjukkan gambar kue tradisional khas Sunda, dari 10 jenis kue yang ditunjukkan, meskipun hanya dapat kenal satu hingga tiga, sisanya anak-anak sulit dalam mengenali atau menamai kue tradisional khas Sunda. Oleh karena itu, penulis ingin fokus kepada pengenalan kue tradisional Sunda terlebih dahulu, sebab seperti kata pepatah yang seringkali disebutkan di Indonesia "Tak Kenal Maka Tak Sayang".

Board game dirancang dengan menggunakan metode *design thinking*. Proses dari perancangan diawali dari pengenalan yang mendalam dengan target dari perancang. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan mekanisme melalui *prototyping*. Setelah itu masuk ke dalam perancangan visual atau desain dari *board game*. Dimulai dari pembentukan *mindmap* dan *big idea*, lalu berlanjut pada sketsa *key visual* dan berakhir di finalisasi untuk setiap komponennya. Hasil desain tersebut kemudian dibawa ke *alpha test* untuk diuji coba dan dinilai.

Setelah *alpha test*, *feedback* yang diperoleh menjadi acuan dalam pelaksanaan revisi desain. Selain revisi, terdapat penambahan beberapa desain untuk media berbeda, seperti buku peraturan, *packaging*, dan media sekunder. Media yang sudah melewati penyempurnaan, *board game* diproduksi kembali dan diuji cobakan bersama dengan target dari perancangan melalui *beta test*. Melalui tahap tersebut menunjukkan bahwa anak-anak dapat belajar dan mengenal kue

tradisional khas Sunda, berdasarkan hasil interaksi dan juga respon dari target yang banyak menyebutkan dan meneriaki kue tradisional khas Sunda yang mereka butuhkan. Hal tersebut dapat memicu *engagement* dan juga meningkatkan ingatan rekognisi kue yang efektif.

5.2 Saran

Ketika perancangan *board game* selesai dan permainan dibawa kepada target untuk dilakukan *beta test*, terdapat beberapa *feedback* yang didapat dari observasi yang penulis lakukan dan juga dari komentar anak-anak mengenai *board game*. Penulis melihat bahwa ketika melakukan *beta test*, saat membaca buku peraturan anak-anak terlihat enggan atau tidak ingin membacanya. Hal tersebut dapat dikarenakan kehadiran penulis, sebagai desainer dari *board game*. Sehingga anak-anak tersebut meminta penulis untuk menjelaskannya saja. Oleh sebab itu, untuk mempermudah dalam pemahaman buku peraturan, dibutuhkan media video yang dapat membantu menjelaskan peraturan dengan lebih jelas, seakan penulis yang menjelaskannya langsung ke pemain. Selain itu dibutuhkan juga target sekunder yang dapat membantu mendampingi anak-anak dan membantu jalannya permainan

Selain itu penulis juga melihat bahwa koin yang ada tidak cukup, di akhir permainan ada anak yang tidak bisa mendapatkan koin karena persediaan koin sudah habis. Oleh karena itu, dibutuhkan persediaan koin yang lebih lagi. Kemudian anak-anak juga meminta kartu aksi sabotase lebih lagi. Sebelumnya pada *alpha test* ada komentar yang menyarankan untuk menambahkan kartu sabotase tersebut. Hal tersebut tidak direalisasikan sebab penulis pikir penambahan tersebut akan membuat anak-anak lebih bingung karena aturan atau ketentuan yang terlalu banyak. Namun karena target perancangan juga memintanya setelah selesai memainkannya, kartu aksi dapat ditambahkan beberapa kartu sabotase lainnya sekitar 2 atau 3 jenis saja. Sebab apabila terlalu banyak, hal tersebut akan terlalu memengaruhi durasi permainan. Kartu bahan dan kartu aksi digabungkan menjadi satu untuk membentuk "Tumpukan Bahan" dan permainan akan selesai ketika tumpukan tersebut habis. Sehingga jenis kartu aksi yang ditambahkan harus

dibatasi. Selain saran-saran di atas, terdapat beberapa saran lainnya yang dijabarkan seperti di bawah ini.

1. Dosen/ Peneliti

Board game ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat topik mengenai pengenalan kue tradisional khas Sunda. Saran dari penulis bagi calon peneliti sedang membaca penelitian ini dan ingin mengangkat topik tersebut adalah untuk melakukan eksplorasi yang lebih luas terhadap kue tradisional khas Sunda. Pada perancangan ini, kue tradisional yang diangkat masih membawa sebagian kecil dari kue tradisional dari Sunda. Selain itu calon peneliti juga dapat memperkaya latar belakang atau *storytelling* dari *board game*, seperti dengan penambahan karakter dan *background story* yang lebih.

2. Universitas

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi yang dapat membantu banyak mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara lainnya, terlebih yang ingin mengangkat mengenai pengenalan kue tradisional. Oleh sebab itu, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan arsip dokumen yang dapat diakses peneliti dan menjadi pendoman dalam penulisan tugas akhir peneliti selanjutnya. Universitas juga diharapkan dapat terus memfasilitasi informasi terbaru yang dapat digunakan untuk penulisan penelitian kedepanny