

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *board game* “BALAJAMU” bertujuan untuk mengenalkan jenis-jenis jamu pada anak dengan usia 7-11 tahun yang berada di Jabodetabek. Hasil FGD menunjukkan bahwa anak-anak mengenal jamu tetapi belum memahami jenis dan manfaatnya. 1 dari 7 anak berhasil mengidentifikasi jamu dan berani mencoba berbagai jenis jamu karena sudah terbiasa mengonsumsinya. Selain itu, anak-anak lebih tertarik pada *Board game* yang dimainkan bersama dan melibatkan strategi atau pemikiran.

Big idea pada perancangan *board game* “BALAJAMU” menggambarkan perjalanan untuk menjaga keberlanjutan tradisi, dimana mengenali tradisi menjadi langkah penting untuk melestarikannya. Perancangan *board game* juga mengambil *point of view* pemain sebagai seorang cucu yang menemukan buku resep jamu milik neneknya. Melalui *board game* ini, pemain dapat mengetahui jenis-jenis jamu dengan bahan dasar pembuatannya. Selain itu, pemain dapat mengetahui manfaat tiap jenis jamu bagi kesehatan khususnya anak.

Board game “BALAJAMU” dirancang dengan memiliki beberapa komponen yaitu token, papan, kartu aksi, kartu jamu, buku resep, dan *rulebook*. Mekanisme *board game* terdiri atas *set collection* digunakan untuk mengumpulkan bahan jamu, sedangkan *action point allowance system* membatasi jumlah aksi sehingga pemain perlu berpikir strategis. *Hand management* diterapkan saat pemain mengelola kartu dan menentukan waktu penggunaan yang tepat. Terakhir, *grid movement* digunakan untuk mengatur pergerakan pemain saat memindahkan token dalam area permainan.

Berdasarkan visualnya, *board game* “BALAJAMU” menggunakan gaya ilustrasi yang sederhana, namun menggunakan warna yang cerah agar menghasilkan desain tetap mencolok dan menarik perhatian pemain. Penggunaan

outline hitam memberi tampilan yang simpel dan mudah dipahami oleh anak-anak. Garis tegas ini membantu memperjelas bentuk tanpa membuat ilustrasi terlihat rumit. Adapun media sekunder yang dirancang untuk memperkenalkan *board game* ke khalayak ramai ialah *merchandise* yang terdiri atas cangkir, botol dan notes, Tujuan perancangan media sekunder untuk mempromosikan *board game*.

Berdasarkan hasil *Alpha Test* dan *Beta Test* menunjukkan bahwa *board game* “BALAJAMU” dinilai cukup baik dari segi *gameplay*, visual, dan konten. Aturan mudah dipahami dan tampilan nyaman digunakan. Selain itu, informasi tentang jamu dinilai bermanfaat. Kritik dari pemain berupa ilustrasi jahe dan temulawak yang terlihat sama dan akan menjadi bahan evaluasi. Secara keseluruhan *board game* dinilai efektif sebagai media pembelajaran untuk anak usia 7-11 tahun dan memperoleh respon positif dari para pemain.

5.2 Saran

Berdasarkan proses penelitian dan perancangan yang telah dilakukan dalam proses perancangan *board game* “BALAJAMU”, terdapat pengalaman dan pengetahuan baru yang diperoleh penulis khususnya dalam upaya mengenal kembali minuman tradisional Indonesia yaitu jamu. Melalui perancangan ini, *board game* “BALAJAMU” berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut lagi. Terutama pada kelengkapan informasi mengenai jamu yang belum dapat disampaikan secara detail seperti informasi penggunaan dosis bahan yang digunakan pada jamu dan proses detail meracik jamu.

Keterbatasan waktu dalam perancangan menyebabkan penyampaian informasi hanya berada di tahap pengenalan saja seperti nama jenis jamu, bahan dasar dan juga manfaat tiap jamu. Tetapi, penyampaian informasi tetap disusun informatif dan mudah dimengerti target audiens. Penulis juga mengalami kendala dalam penentuan bahan yang sesuai untuk media *board game*. sehingga anggaran yang dikeluarkan untuk *board game* “BALAJAMU” tergolong mahal.

Secara teoretis penulis menyarankan agar mahasiswa, dosen peneliti, maupun institusi universitas yang berniat mengangkat topik terkait tradisi dan

kebudayaan sebaiknya telah mengenal sedikit tentang kebudayaan yang akan diteliti. Sehingga proses pengumpulan data hingga perancangan karya dapat berjalan lebih baik dan karena telah mengenal topik penelitian. Selain itu, perlu adanya pertimbangan terkait ruang lingkup yang akan diteliti sehingga penelitian lebih terfokus dan arah tujuan yang jelas. Pengetahuan terkait material yang digunakan untuk membuat *board game* juga perlu diperhatikan agar anggaran dapat dialokasikan dengan optimal.

Secara praktis, penulis menyarankan untuk mengembangkan desain visual dan informasi agar lebih optimal sehingga setiap elemen yang digunakan memiliki fungsi komunikasi yang jelas. Penambahan ataupun pengurangan visual dapat mempengaruhi tujuan perancangan sehingga setiap perubahan perlu dipikirkan secara matang. Penyempurnaan mekanisme permainan diperlukan agar durasi permainan tidak terlalu lama dan informasi yang disampaikan tetap jelas, sesuai dengan tujuan perancangan. Selain itu, penentuan tata letak komponen juga perlu diperhatikan agar posisinya mudah digapai oleh seluruh pemain. Pendekatan melalui media yang berbeda juga dapat dijadikan alternatif untuk mengenalkan jamu pada anak. Pengembangan lanjutan juga dapat dilakukan dengan melakukan ekspansi permainan berupa penambahan jenis jamu yang baru atau adaptasi ke media digital yang interaktif.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA