



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pada proses perancangan visual dan aset *board game* dengan tema berhemat berjudul “MARIMAT!” ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Visual harus bisa menyampaikan poin-poin penting dari suatu komponen *board game* serta menarik perhatian pemain untuk melihat atau membaca apa yang disajikan. Dalam tujuan mencapai hal ini, penulis mengumpulkan data dengan melakukan beberapa metode penelitian yaitu kuesioner, wawancara, studi *existing*, serta hasil *test play* dan *User test*. Penulis juga harus memperhatikan aspek-aspek visual yang membantu mencapai tujuan ini seperti warna, font, dan lainnya. Seperti aspek warna harus berarah ke warna yang cerah dikarenakan hasil kuesioner ketertarikan responden pada warna yang cerah.

Penelitian ini diawali dengan melakukan beberapa riset mengenai *board game*, Aspek visual, serta menghemat uang. Selain itu penulis juga menyebarkan kuesioner pada target market untuk lebih memahami kebiasaan berhemat serta preferensi visual mereka. Berikutnya, penulis juga melakukan penelitian pada narasumber yang ahli pada bidangnya mengenai *board game*, ilustrasi *board game*, dan pada orang tua anak. Penelitian terakhir adalah penulis juga melakukan studi *existing* terhadap *board game* yang telah ada yang dapat dijadikan suatu referensi pada perancangan *board game* bertema berhemat ini.

Setelah melalui proses riset, penulis kemudian memulai membuat suatu sketsa dari masing-masing komponen, terutama komponen kartu. Tahapan berikutnya adalah pembuatan sebuah *prototype* sederhana untuk kepentingan *test play*. Pada tahap ini, visual yang ada belum terlalu banyak dan masih sangat sederhana, *test play* sendiri lebih berfokus untuk memastikan permainan berjalan dengan baik, sehingga setelah setiap *test play*, penulis melakukan beberapa revisi visual dari masing-masing komponen.

Dalam proses perancangan *board game* ini, juga sangat penting untuk memahami target market. Penulis harus memahami apakah mekanisme permainan cocok untuk anak sekolah dasar kelas 4-6. Target market harus memahami permainan dengan baik dan mekanisme permainan sendiri tidak boleh dibikin terlalu rumit.

5.2. Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan penulis dari penelitian ini adalah pentingnya riset yang mendalam. Riset yang mendalam akan sangat membantu dalam proses perancangannya, dengan adanya data-data yang lengkap akan mempermudah serta membantu proses perancangan. Aspek-aspek visual juga perlu dipahami secara mendalam, seperti font dan warna.

Berikutnya, sangat penting juga untuk memahami target market dengan sangat baik. Terutama ketika merancang suatu mekanisme *board game*, apa yang dianggap sederhana oleh penulis mungkin adalah sesuatu yang rumit untuk target

market, karena itulah juga sangat penting untuk melakukan *test play* dalam perancangan *board game*.

Selain itu, penting juga untuk menguasai pengaturan waktu. Sangat penting untuk membuat timeline yang jelas dari awal serta mencoba sebaik mungkin untuk mengikuti timeline tersebut. Berhubungan dengan itu, kadang kala memang proyek tidak berlangsung sesuai yang direncanakan dan ada hal-hal yang tidak diinginkan terjadi, oleh karena itu juga sangat penting untuk tidak panik ketika sesuatu yang tidak diduga terjadi dan mencoba mencari jalan keluar lain dari masalah tersebut

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA