

BAB 5 BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan perancangan yang telah dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dalam pembahasan di atas, yaitu melalui "Perancangan *Board game* Hello Fellow: Kevin Sebagai Edukasi Beretika Kepada Tunanetra". *Board game* ini merupakan media edukasi kepada masyarakat awam cara beretika yang baik dan benar kepada tunanetra. Dalam perancangan *board game* ini penulis berkolaborasi dengan Let's Play Indonesia.

Pada perancangan ini penulis membuat komponen utama yang dibutuhkan yakni kartu dan papan permainan. Di dalam komponen-komponen ini memiliki elemen yang harus terpenuhi seperti ilustrasi, ikon, warna, dan tipografi yang mana ini akan diimplementasikan ke dalam komponen-komponen yang dirancang.

Pada perancangan ini dibutuhkan beberapa tahap penelitian agar mendapatkan hasil yang sesuai, sehingga penulis menguraikan bagaimana proses perancangan *board game* "Hello Fellow: Kevin". Teknik perancangan yang digunakan ialah Design Thinking meliputi *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* yang menghasilkan perancangan yang sesuai dengan permasalahan.

Penggunaan *Design Thinking* diimplementasikan dalam perancangan ini agar dapat menghasilkan proses yang diawali dengan penggalian data yang mengacu pada desain dokumen atau *brief* yang diberikan oleh Lets Play Indonesia dan studi dokumen. Melalui penggalian data tersebut menghasilkan konsep yang akan diterapkan pada perancangan ini. Lalu dimulai dengan membuat ilustrasi, merancang ikon, penentuan tipografi dan warna. Setelah itu semua elemen tersebut diimplementasikan ke dalam media utama dan media pendukung yang akan dirancang. Hasil media utama dan media pendukung yang akan dirancang tersebut kemudian di uji oleh 3 validasi ahli pada perancangan *board game* ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan *board game* "Hello Fellow: Kevin" sebagai edukasi beretika kepada tunanetra, dengan hasil rata-rata persentase

86,7% dengan kategori yang tergolong sangat valid / sangat layak. *Umpan balik* yang diberikan oleh 3 validator ahli mendapat respon yang positif mulai dari visual media, isi dalam permainan, dan penggunaan bahan media yang sesuai.

5.2 Saran

Walaupun perancangan *board game* Hello Fellow: Kevin berhasil mencapai tujuan perancangan dengan baik ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki dan dikembangkan untuk memastikan penyempurnaan lebih lanjut. Terkait masalah teknis cetak seperti hasil cetak pada kartu warnanya kurang sesuai, miskomunikasi antara teknisi cetak dan desainer. Saran untuk penelitian selanjutnya agar lebih teliti dan lebih mengerti dengan mencari alternatif bahan.

Dalam penelitian selanjutnya saran pengembangan untuk *board game* Hello Fellow: Kevin, dapat diadaptasi menjadi komik, animasi, karakter 3D, atau versi digital dari perancangan ini yang dapat menarik minat dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.

Melalui perancangan ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam belajar beretika kepada tunanetra sehingga terjalinnya hubungan sosial antara masyarakat dan tunanetra. Diharapkan desainer lain dapat memahami proses pembuatan *board game* yang mungkin dapat dijadikan sumber referensi untuk perancangan selanjutnya.