

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil laporan, analisis, dan perancangan visual yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa boardgame dapat menjadi media alternatif yang efektif dalam melatih kemampuan komunikasi, berpikir kritis, serta kerja sama tim dikalangan remaja usia 18-21 tahun, khususnya dalam menghadapi tantangan era digital yang cenderung menurunkan kualitas interaksi sosial.

Boardgame “*Eiderial: Durjana Di Balik Badai*” dirancang berdasarkan inspirasi dari sistem *Dungeons & Dragons* (D&D), berhasil disederhanakan menjadi bentuk permainan yang lebih kasual dan mudah diakses. Dengan durasi lebih singkat, visual yang lebih menarik, dan mekanika yang inklusif, permainan ini mampu menggabungkan elemen hiburan dan edukasi secara seimbang. Perancangan ini membuktikan bahwa pendekatan kreatif dalam desain visual dan permainan mampu mengakomodasi kebutuhan remaja Indonesia yang ingin bermain sambil belajar berkomunikasi secara aktif.

5.2 Saran

Dalam pengembangan lebih lanjut praktikan bersaran:

1. Untuk tahapan selanjutnya, disarankan melakukan uji coba yang lebih luas dalam berbagai konteks sosial seperti komunitas remaja, kegiatan kampus, atau boardgame café guna melihat efektifitas permainan dalam meningkatkan keterampilan komunikasi.
2. disarankan untuk terus mengeksplorasi bagaimana pendekatan desain dapat menyelesaikan isu sosial yang terjadi di sekitar kita. Jangan ragu untuk menggabungkan riset, empati, dan kreativitas dalam proses perancangan agar hasilnya dapat memberi dampak nyata..
3. Praktikan berharap pembaca dapat melihat bahwa boardgame bukan sekadar alat hiburan, tetapi juga dapat menjadi media yang membangun

nilai edukatif dan sosial. Dengan meluangkan waktu untuk mencoba permainan kolaboratif seperti ini, kita bisa melatih komunikasi, imajinasi, dan kerja tim secara lebih menyenangkan.

4. Praktikkan menyarankan jangan terpaku pada sistem yang sudah ada, tapi cobalah menciptakan versi sendiri yang sesuai dengan kebutuhan komunitas atau lingkungan sosial kita. Tidak harus sempurna, yang penting adalah memulai dan mencoba.

Akhir kata, semoga karya ini bisa memberi inspirasi, menjadi referensi, atau setidaknya membuka pandangan baru tentang potensi boardgame dalam membantu kemampuan berkomunikasi pada remaja.

