

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Lansia dan warakawuri atau janda adalah salah satu bagian dari masyarakat yang sering terlewat perhatiannya dari masyarakat, apalagi lansia yang juga berstatus sebagai janda. Tapi bukan berarti keberadaan mereka tidak ternotis dan terabaikan sepenuhnya, karena Gereja Katolik memfasilitasi kelompok atau perkumpulan warakawuri sebagai sarana para warakawuri untuk mengisi waktunya dengan positif. Perkumpulan ini dibuat atas dasar kesadaran kolektif perempuan mengenai status sebagai janda yang sedikit mempunyai ruang untuk berekspresi. PWK St. Monika hadir agar para janda dapat saling menguatkan dan memiliki kegiatan bersama. kegiatan PWK St. Monica ini bukan sekadar mengumpulkan kawan warakawuri. Mereka mengajak untuk saling berbagi dan mendoakan untuk sesama, dari keluarga pribadi hingga umat gereja lainnya.

Permainan papan menjadi media untuk menyampaikan pesan adalah alternatif pilihan yang menarik untuk dipilih. Permainan papan sendiri dibuat dengan metode dan teori yang sama seperti gim digital, yang membedakan hanya cara pembuatan dan media bermainnya. Memutar otak untuk membuat mekanik gim dan bagaimana mendesain aset permainan agar *gameplay* yang dihasilkan dapat dinikmati oleh para players atau pemain. Banyak mekanisme dalam permainan papan yang dapat dipilih dan dapat mensimulasikan pengalaman-pengalaman dan juga situasi menjadi suatu sensai bermain yang tidak bisa didapatkan ketika bermain gim secara digital.

Tahap perancangan permainan papan yang telah dilakukan ada 3 tahap, yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Pada tahap pra-produksi adalah dimana perancang menentukan tema dan mekanisme untuk permainan papan, adapun dalam tahap ini, perancang juga membuat *prototype* papan permainan untuk di *test* apakah mekanisme permainan sudah layak untuk dimainkan oleh para target audiens. Tahap produksi adalah dimana

perancang memvisualisasikan permainan papan dengan menentukan *artstyle* yang akan digunakan dan membuat layout. Adapun aset-aset dalam permainan papan sudah mulai divisualisasikan pada tahap ini, mendesain dari keseluruhan komponen-komponen dan aset permainan papan dari bidak, papan permainan, kemasan, dadu, *rulebook* hingga media pendukung. Tahap pasca-produksi adalah tahap perancang mewujudkan seluruh desain komponen-komponen permainan papan yang sudah dirancang menjadi bentuk 3 dimensi, seperti mencetak komponen yang berbentuk kertas hingga komponen lainnya seperti bidak, *tote bag*, *tumbler*, *bucket hat*, dan kemasan.

## B. Saran

Kegiatan khusus untuk lansia (lanjut usia) warakawuri masih sangat sedikit pilihannya. Kesadaran kolektif umat Katolik di Cawas dalam memfasilitasi perkumpulan untuk para warakawuri lansia ini sangat perlu diapresiasi dan dihargai. Untuk masyarakat kreatif, pemilihan media *Board Game* atau permainan papan sebagai kegiatan tambahan untuk para lansia sangatlah menarik untuk dicoba. Apalagi mengingat para lansia sudah terbatas pergerakannya dan daya otak sudah menurun, permainan papan cocok untuk melatih fungsi otak agar tetap terjaga dan tidak membebani fisik para lansia.

Visual dan mekanik dalam permainan papan juga sangatlah penting dalam pembuatan permainan papan. Tapi pembuatan permainan papan juga harus melihat target audiens yang dituju, agar visual dan mekanik permainan bisa sesuai dengan target audiens atau pemainnya. *Layout* dalam komponen-komponen permainan papan pun menentukan keberlancaran permainan ketika dimainkan, jadi hal ini juga harus diperhatikan baik-baik dan di desain dengan benar. Untuk proses pembuatan papan permainan, lebih baik jika cari tau terlebih dahulu bahan yang mau digunakan dan juga teliti dalam memotong bahan yang akan digunakan untuk membuat permainan papan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Maharsi, Indiria. *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2016.
- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2016.
- Chandler, Daniel. *Semiotics: The Basics*. Oxford: Routledge, 2007.
- Schell, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton, Florida: CRC Press, 2015.
- Hinebaugh, Jeffrey P.. *A Board Game Education*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Education, 2009.
- Sanyoto, Sadjiman E.. *Dasar-dasar tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: CV. Abdi Bumi Intaran, 2005.
- Schaefer, C. E., & Reid, S. E. (2004). *Game play: Therapeutic Use of Childhood Games*. John Wiley & Sons.
- Stone, Jessica, and Charles E Schaefer. *Game Play Therapy : Therapeutic Use of Games with Children and Adolescents*. Hoboken, Nj, Usa, John Wiley & Sons Inc, 2020.
- Woods, Stewart. *Eurogames: The Design, Culture, and Play of Modern European Board Games*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012.

### Jurnal

- Novitasari, R., & Aulia, D. (2019). Kebersyukuran dan kesepian pada lansia yang menjadi janda/duda. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 7(2), 146–157. <https://doi.org/10.22219/jipt.v7i2.8951>
- Chen, M., & Tsai, C. (2022). The effectiveness of a Thanks, Sorry, Love, and Farewell board game in older people in Taiwan: A Quasi-Experimental study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(5), 3146. <https://doi.org/10.3390/ijerph19053146>

- Alne Vitayala, et al. “PENTINGNYA MENJAGA KESEJAHTERAAN EMOSIONAL LANSIA JANDA/DUDA DI PANTI SOSIAL: PERAN LONELINESS DAN DEPRESI.” *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, vol. 4, no. 1, 2 July 2023, pp. 30–36, <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v4i1.91>.
- Liu, Yunhan, et al. “*The Effect of a Reminiscence Therapy-Based Hybrid Board Game on Anxiety and Loneliness Levels in Older Adults: An Experimental Study.*” *Games for Health Journal*, vol. 13, no. 2, 1 Apr. 2024, pp. 120–127, <https://doi.org/10.1089/g4h.2023.0062>.
- Lee, Ji-won, and Seong-jun Park. “A Study on Interface Design of Serious Game for the Elderly.” *Advanced Science and Technology Letters*, 11 Dec. 2013, <https://doi.org/10.14257/astl.2013.39.30>. Accessed 31 Dec. 2024.
- Kislev, Elyakim. “Aging, Marital Status, and Loneliness: Multilevel Analyses of 30 Countries.” *Research on Ageing and Social Policy*, vol. 10, no. 1, 30 Jan. 2022, pp. 77–103, <https://doi.org/10.17583/rasp.8923>.
- Oren, Ayala. “The Use of Board Games in Child Psychotherapy.” *Journal of Child Psychotherapy*, vol. 34, no. 3, Dec. 2008, pp. 364–383, <https://doi.org/10.1080/00754170802472893>.

### **Webtografi**

<http://asosiasimuseumindonesia.org>

<http://boardgamegeek.com>

<http://boardgame.id>

<http://manikmaya.com>

<http://museum.jogjaprov.go.id>

<https://www.playday.id>