

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Perancangan permainan papan dengan set permainan dengan membawa model permainan *tabletop role playing games* (permainan peran meja) dapat menjadi media alternatif untuk meningkatkan kualitas interaksi orang tua dan anak. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan uji coba, terhadap keluarga dalam konteks ini terhadap orang tua dan anak, menunjukkan bahwa orang tua dan anak sangat memerlukan media yang mampu membantu interaksi, selain itu hasil uji coba menunjukkan bahwa interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak saat menggunakan produk atau rancangan ini cukup baik dan memiliki frekuensi interaksi yang padat dalam waktu yang relatif singkat.

Dari hasil rancangan ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses produksi mengalami kendala dikarenakan keterbatasan anggaran penulis dalam pemaksimalan eksekusi yang akhirnya finishing yang dilakukan secara mandiri membuat ketidakpresisian terjadi pada produk sehingga fungsi *portable* dengan menggunakan magnet menjadi hilang. Selain itu permukaan produk menjadi kasar sehingga kurang nyaman apabila di genggam, untuk kursi yang sudah dirancang tidak berhasil di finishing masih dengan kendala anggaran yang sama, namun untuk ubin heksagonal dan token semua aman dan masih ramah anak.
2. Bahan kayu lapis/*plywood* saat dipotong menggunakan *CNC router* mengalami kendala kepresisian potong, ukuran potong yang kecil sulit sesuai dengan ukuran rancangan.
3. Hasil uji coba membuktikan bahwa orang tua dan anak mampu berinteraksi melalui rancangan, baik interaksi yang dihasilkan karena produk maupun antar subjek, frekuensi interaksi yang tercipta menjadi semakin padat dalam 1 jam 15 menit.

4. Layer selanjutnya dari keberhasilan interaksi adalah dalam 1 jam 15 menit dengan kondisi emosi anak yang belum stabil, ternyata tercipta emosi dan validasi positif karena setiap pemain mendapat kesempatan mengambil keputusan mempengaruhi kondisi emosi anak. Tingkat kepercayaan diri anak meningkat sehingga anak mampu menunjukkan tindakan spontan di depan orang asing dan regulasi emosi yang baik, dibantu juga dengan orang tua yang memberi keleluasaan kepada anak. Hal ini menunjukkan secara langsung hasil dari peningkatan kualitas interaksi yang baik antara orang tua dan anak.

B. Saran

Penulis memahami keterbatasan yang terjadi selama proses penulisan dan perancangan rancangan ini sehingga saran yang bisa diberikan atas rancangan permainan papan berbasis *tabletop role playing games* (permainan peran meja) adalah, sebagai berikut :

1. Pemilihan material yang lebih baik seperti plastik (*Acrylonitrile Butadiene Styrene*) yang dicetak diperkirakan mampu memberikan hasil presisi dan permukaan yang lebih halus, sehingga rancangan tidak kehilangan fungsi.
2. Produksi yang dilakukan secara terpisah membuat anggaran membengkak sehingga perlu dipastikan kedepannya agar pemilihan vendor lebih diperhatikan kembali.
3. Hasil uji coba perlu diperdalam dengan melakukan uji coba dengan 3-5 keluarga untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Hal ini mempertimbangkan bahwa tidak semua keluarga khususnya Indonesia terintegrasi dengan model permainan yang dirancang.
4. Untuk mendapatkan hasil interaksi yang baik, perlu memainkan permainan ini lebih konsisten. Seminggu sekali saat anak dan orang tua sedang libur permainan ini sangat cocok untuk dimainkan sambil membangun ikatan emosional positif antara anak dan orang tua melalui interaksi positif yang dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar: Teori, diagnosis, dan remediasinya*. PT Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Kencana Prenada Media Group.
- American Academy of Pediatrics. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>
- BoardGameGeek. (n.d.). *Dragomino*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/311031/dragomino>
- BoardGameGeek. (n.d.). *Dungeons & Dragons*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/9764/dungeons-dragons>
- BoardGameGeek. (n.d.). *Heroscape*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/11170/heroscape-master-set-rise-of-the-valkyrie>
- Davis, A. (2016). *What exactly is a tabletop role-playing game, anyway?* Wheelhouse Workshop. <http://wheelhouseworkshop.com/>
- DeVito, J. A. (2015). *The interpersonal communication book* (14th ed.). Pearson Education.
- DINED. (2024). *DINED anthropometric database*. Delft University of Technology. <https://dined.io.tudelft.nl/>
- Dreyfuss, H., & Associates. (2002). *The measure of man and woman: Human factors in design* (rev. ed.). John Wiley & Sons.
- Engelstein, G., & Shalev, I. (2019). *Building blocks of tabletop game design: An encyclopedia of mechanisms*. CRC Press.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent–child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182–191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>

- Hudaya, A. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97.
- Hurlock, E. B. (1956). *Child development* (4th ed.). McGraw-Hill.
- Jeong, J., Franchett, E. E., Ramos de Oliveira, C. V., Rehmani, K., & Yousafzai, A. K. (2021). Measuring responsive caregiving in low- and middle-income countries: A scoping review. *Maternal & Child Nutrition*, 17(2), e13044. <https://doi.org/10.1111/mcn.13044>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Pak, R. (2023). *iPad kids: A generation in danger*. USC Viterbi. <https://vce.usc.edu/weekly-news-profile/ipad-kids-a-generation-in-danger/>
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension and interior space: A source book of design reference standards*. Whitney Library of Design.
- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive development in children—Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186. <https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Ramadhan, V. A. (2023, November 23). *Dampak gadget terhadap perkembangan anak: Memahami efek positif dan negatif*. Center for Lifespan Development, Universitas Gadjah Mada. <https://clsd.psikologi.ugm.ac.id/2023/11/23/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-anak-memahami-efek-positif-dan-negatif/>
- Ramadhani, A. S., Azizah, W., Selpiyani, Y., & Khadijah. (2022). Bentuk-bentuk stimulasi pada anak dalam perkembangan motorik anak usia dini di RA. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 2363–2366.
- Rohmah, N.A., Atmaja, V.A., Sari, E.P.F. (2024). Hambatan Komunikasi antara Orang Tua dan Mahasiswa Perantauan: Analisis Teori Komunikasi Keluarga di Kota Surabaya.
- Soetjningsih. (2011). *Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*.

- Tim PPID Ditbalnak. (2023). *Internet aman? Orang tua kuncinya! Selalu dampingi anak menggunakan gadget dan saat mengakses internet*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. <https://www.orangtuahebat.id/internet-aman-orang-tua-kuncinya>
- Trenggonowati, D.L. (2018). Analisis Faktor Optimalisasi *Golden Age* Anak Usia Dini
- Trimulina, I. (2022, October 17). *Bermain bermakna pada pembelajaran anak usia dini*. PAUD Pedia, Kemdikbud. <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/galeri-ceria/ruang-artikel/bermain-bermakna-pada-pembelajaran-anak-usia-dini>
- UNICEF. (2024). *Babies need humans, not screens*. <https://www.unicef.org/turkiye/en/stories/babies-need-humans-not-screens>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Woods, S. (2012). *Eurogames: The design, culture and play of modern European board games*. McFarland & Company.
- Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation & Gaming*, 37(1), 24–40. <https://doi.org/10.1177/1046878105282279>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2018). *Learning through play: A review of the evidence*. The LEGO Foundation.