

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan dan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menjawab rumusan masalah sekaligus mencapai tujuan yang ditetapkan. Perancangan board game *Journey to the Inner Castle* yang terinspirasi dari Puri Batin karya Santa Teresa Avila terbukti mampu menghadirkan media edukasi spiritual yang menarik, relevan, dan reflektif bagi kaum muda Katolik usia 16–25 tahun.

Board game ini dirancang dengan mengintegrasikan narasi rohani, simbol visual yang kontekstual, serta mekanisme permainan partisipatif yang mendorong interaksi dan refleksi personal. Uji coba melibatkan 77 peserta, dengan 58 orang mengisi kuesioner evaluasi, dan hasilnya menunjukkan mayoritas responden menilai permainan ini mudah dipahami, menyenangkan, serta efektif dalam mengajak mereka merenungkan relasi pribadi dengan Tuhan. Lebih dari 80% responden memberi penilaian positif (kategori setuju hingga sangat setuju) terhadap aspek narasi, visual, mekanisme, dan refleksi spiritual. Hal ini menegaskan bahwa permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai sarana katekese yang kontekstual.

Selain itu, tingkat kepuasan dan minat bermain ulang yang tinggi semakin memperlihatkan potensi *Journey to the Inner Castle* untuk diterapkan secara lebih luas dalam pembinaan iman kaum muda, baik dalam retreat, kegiatan komunitas OMK, maupun pendidikan agama di sekolah. Dengan demikian, perancangan ini

berhasil membuktikan bahwa spiritualitas klasik Santa Teresa Avila dapat diterjemahkan ke dalam bentuk *board game* modern yang membumi dan relevan bagi generasi muda Katolik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil uji coba dan umpan balik dari responden, terdapat beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan board game Journey to the Inner Castle di tahap selanjutnya:

Pengembangan Produk

5.2.1 Penyempurnaan elemen visual dan teknis

Meningkatkan keterbacaan elemen visual, terutama ukuran tulisan, kontras warna, dan ukuran pion. Penyesuaian ini akan membuat permainan lebih inklusif, terutama bagi pemain yang belum terbiasa dengan board game atau memiliki keterbatasan visual.

5.2.2 Penambahan variasi kartu dan dinamika permainan

Menambah variasi isi Blessing Card dan Trial Card untuk mencegah repetisi, serta mempertimbangkan skenario misi tambahan yang tetap bernuansa kontemplatif. Hal ini akan menjaga keterlibatan pemain sepanjang permainan dan memperkaya pengalaman rohani.

5.2.3 Penguatan buku panduan melalui pendekatan visual

Meski secara umum dapat dipahami, beberapa responden mengusulkan agar rulebook dilengkapi dengan contoh visual atau narasi langkah demi langkah. Penjelasan mengenai mekanisme seperti Spiritual Point, giliran, atau peran Soul Guide akan lebih mudah dicerna bila disampaikan dengan alur ilustratif.

5.2.4 Penyesuaian durasi dan fleksibilitas waktu bermain

Waktu permainan dinilai cukup, namun ada masukan agar durasi dapat disesuaikan dengan konteks kegiatan seperti retreat, komunitas OMK, atau kelas agama. Fleksibilitas ini akan membantu permainan beradaptasi dengan kebutuhan kelompok yang berbeda.

5.2.5 Eksplorasi adaptasi ke media digital

Permainan ini berpotensi dikembangkan dalam bentuk aplikasi digital atau platform hybrid (digital–analog). Media digital dapat menghadirkan fleksibilitas akses, penyimpanan data refleksi pribadi, serta memungkinkan integrasi fitur interaktif seperti musik rohani, animasi visual, atau forum diskusi daring. Namun, pengembangan digital perlu tetap menjaga aspek kebersamaan dan refleksi tatap muka yang menjadi kekuatan utama versi board game cetak.

Pengembangan Penelitian

5.2.6 Melibatkan validasi dari pakar teologi dan praktisi desain board game

untuk memastikan keakuratan isi spiritual dan memperkaya kualitas mekanisme permainan.

5.2.7 Melakukan kolaborasi dengan komunitas target audiens seperti OMK

atau kelompok retreat untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai konteks penggunaan.

5.2.8 Melakukan evaluasi lapangan jangka panjang guna mengukur dampak

permainan terhadap perkembangan iman dan keterlibatan rohani peserta secara berkelanjutan.

Dengan mempertimbangkan berbagai masukan tersebut, pengembangan board game ini dapat diarahkan untuk menjangkau lebih banyak audiens muda, sambil tetap menjaga esensi spiritualitas yang mendalam dan relevan dengan kebutuhan zaman.