BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh data mengenai perancangan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif.

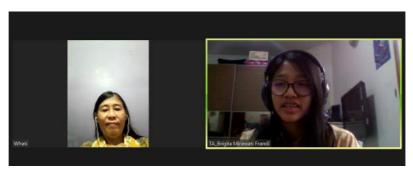
3.1.1. Metodologi Kualitatif

Metode kualitatif, menurut Creswell, W. J. (2014) adalah metode yang berdasarkan data seperti teks, gambaran data, serta analisis data. Jenis - jenis metode kualitatif seperti observasi, wawancara, pengambilan data melalui dokumen, dan rekaman audio dan visual. Teknik pengambilan data yang akan digunakan adalah wawancara. Kemudian penulis akan melakukan dokumentasi berupa foto keadaan saat wawancara, dan rekaman suara.

Penulis menyusun wawancara kepada 3 - 4 keluarga, referensi target yang akan dituju dengan usia anak 7 - 12 tahun, dan orang tua usia 36 - 55 tahun, yang tinggal di daerah Jabodetabek. Wawancara ahli dilakukan kepada psikolog Jumawati, Psi. mengenai pentingnya *quality time* dilakukan oleh keluarga dan akibatnya jika tidak dilakukan. Melakukan wawancara kepada psikolog anak Sr. M. Fransita, FCh, SS, M. Psi. mengenai jenis komunikasi yang dapat dituju pada anak. Serta wawancara pada ahli *board game* mengenai perancangan *board game* untuk keluarga. Keduanya dilakukan dengan metode wawancara terstruktur. Lalu sejak diberlakukannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) selama masa

pandemi maka wawancara dilakukan melalui aplikasi berupa *zoom* dan *whatsapp*. Setelah itu penulis akan mendokumentasikan wawancara lalu mentranskripnya.

3.1.1.1. Wawancara Psikolog, Jumawati, Psi



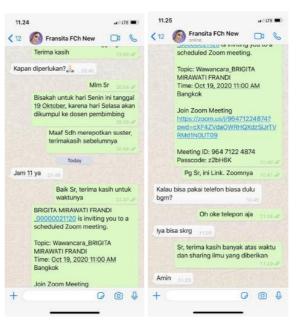
Gambar 3.1. Wawancara Jumawati, Psi.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan melalui whatsapp tanggal 27 April 2020 bersama dengan psikolog Jumawati, Psi didapatkan fakta bahwa pentingnya quality time dilakukan guna mencegah terjadinya perilaku buruk yang terjadi pada anak. Kemungkinan besar jika dalam keluarga jarang terjadi quality time adalah anak akan mendapat pergaulan yang salah, seperti melawan orang tua, menggunakan narkoba, obat terlarang, seks bebas dan kriminalitas. Selain itu, ketika ditanya lebih lanjut mengenai pengaruh antara penggunaan gadget dengan banyaknya quality time, sebenarnya gadget memiliki pengaruh besar.

Waktu yang dimiliki antara anak dan keluarga sudah sedikit dikarenakan padatnya jadwal mereka. Zaman sekarang kedua orang tua sudah biasa ikut pergi mencari nafkah, baik ayah dan ibu. Setelah lelah bekerja, ketika pulang biasanya mereka akan langsung beristirahat,

sehingga tidak ada *quality time* yang terjadi. Begitu juga dengan anak yang sibuk dengan sekolah dan kegiatan organisasi. Sehingga waktu yang memungkinkan bertemu adalah saat makan bersama. Walaupun begitu saat makan mereka hanya berkumpul bersama saja, tidak terdapat interaksi diantaranya karena ada pengaruh *gadget*. Tiap anggota keluarga sibuk dengan dunianya masing-masing. Salah satu cara untuk menambah *quality time* tersebut adalah dengan menyimpan *gadget* masing-masing, sehingga mereka akan saling terbuka satu sama lain.

3.1.1.2. Wawancara Psikolog Anak, Sr. M. Fransita, FCh, SS, M. Psi



Gambar 3.2. Wawancara Sr. Fransita

Wawancara dilakukan melalui *whatsapp call* tanggal 19 Oktober 2020 bersama dengan Sr. M. Fransita, FCh, SS, M. Psi untuk mendapatkan informasi mengenai pengaruh *quality time*, karakteristik kepribadian, dan

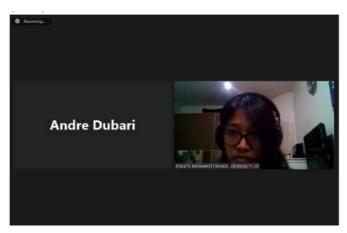
jenis komunikasi yang dapat dituju anak usia 7 - 12 tahun. Didapatkan kesimpulan bahwa sebenarnya *quality time* pada anak sangat penting dalam membentuk struktur kepribadian dan karakter dalam diri anak dalam membangun relasi dengan orang lain, seperti orang tua. Melalui relasi dari sesamanya, anak mulai dapat membangun persepsi terhadap dirinya. Contohnya jika anak berkembang dalam lingkungan yang mendukung, maka anak akan menjadi lebih percaya diri, sebaliknya jika pada lingkungan yang tidak mendukung maka anak cenderung untuk menutup diri atau malah memberontak. Selain itu Ia juga mengatakan bahwa dengan adanya perkembangan teknologi, membuat orang jadi lebih bergantung pada HP, yang menyebabkan minimnya intensitas waktu yang dihabiskan antara orang tua dan anak. Tetapi untuk anak usia 7 - 12 tahun, *quality time* yang dimaksud tidak dapat diukur berdasarkan lamanya, tetapi dari kualitas waktu yang dihabiskan, ada komunikasi satu sama lain.

Dikatakan bahwa sifat dan karakteristik anak usia 7 - 12 tahun, pada masa ini, dimana anak sedang membangun identitas dan kepercayaan dirinya. Bertanya mengenai "siapakah aku?". Usia ini juga merupakan masa dimana anak pertama kali merasakan sekolah sehingga selain dalam keluarga, dunianya juga ada dalam sekolah. Anak mengembangkan karakternya melalui aktivitas dalam sekolah seperti belajar dengan teman-temannya. Sebaiknya pada usia ini anak diberikan perhatian dari orang tua, tidak hanya disekolah tetapi juga dirumah. Kemudian topik

pembicaraan yang diminati anak untuk meningkatkan quality time pada anak usia 7 - 12 tahun adalah melalui peristiwa atau aktivitas harian yang terjadi disekitarnya. Tanyakan hal yang terjadi sehari-hari, apa yang disukainya, hobi, relasi dengan teman-temannya. Tetapi karena target yang dituju adalah anak-anak maka jangan menuju pada pertanyaan yang serius atau formal, tanyakan hal yang sederhana dengan suasana yang santai. Oleh karena itu Sr. Fransita menyarankan untuk melakukan kegiatan menyenangkan bersama, seperti bermain bersama antar anggota keluarga. Melalui permainan keduanya dapat saling menikmati, rileks, dan sesuatu yang sederhana. Selain itu dapat juga meningkatkan kemampuan akademik anak, dapat melalui permainan atau dari dukungan orang tua. Dalam permainan dengan orang tua, anak bisa diajarkan nilai-nilai kebersamaan, sportifitas, keadilan dalam permainan tersebut. Permainan menjadi sarana dan cara yang kreatif untuk meningkatkan quality time. Sehingga ketegangan relasi tersebut bisa mencair, penuh dengan kegembiraan melalui sebuah permainan. Mengenai jenis permainan yang sesuai untuk dimainkan anak usia 7 - 12 tahun, Ia menyarankan untuk melakukan jenis permainan tradisional yang mengutamakan kebersamaan dimana mereka dapat bermain dan melakukan aktivitas bersama. Jika dibandingkan dengan permainan digital, ini perlu diperhatikan penerapannya karena anak atau orang tua dapat mengalami ketergantungan, dimana mereka hanya fokus kepada HP. Penggunaan teknologi inilah yang sebenarnya perlu dikurangi jumlahnya karena dapat menghambat terjadinya *quality time*.

Selain itu penulis juga menanyakan mengenai pendapat beliau tentang penggunaan board game sebagai media untuk meningkatkan quality time. Ia mengatakan bahwa metode ini dapat diterapkan untuk meningkatkan quality time. Selama bermain board game terdapat unsur kebersamaan satu sama lain dan komunikasi agar anak dapat lebih mengenal dirinya, temanya dan keluarganya. Contohnya anak jadi mengetahui lebih dalam apa yang menjadi hobinya dan tujuannya. Proses ini penting karena dapat membantu menumbuhkan karakter dan kepribadian anak melalui permainan. Melalui media board game kegiatan yang dilakukan menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan kualitas relasi antara anak dan orang tua.

3.1.1.3. Wawancara Ahli board game, Andre Dubari



Gambar 3.3. Wawancara Andre Dubari



Gambar 3.4. Screenshot Wawancara Andre Dubari

Wawancara dilakukan melalui platform zoom tanggal 9 Oktober 2020 bersama dengan Andre Dubari untuk mendapatkan informasi mengenai board game. Didapatkan kesimpulan bahwa yang menjadi kelebihan board game dibanding media lain adalah karena terdapat unsur interaksi dan komunikasi antara pemain, yang dapat menyatukan serta membuat para pemain berkumpul bersama untuk bermain. Kemudian media board game juga sebenarnya sangat cocok untuk dimainkan bersama keluarga, bahkan dapat meningkatkan quality time keluarga yang ada. Hal ini karena adanya keunggulan dari board game yaitu unsur partisipasi tiap anggota, interaksi satu sama lain, dan keterlibatan dengan unsur fun. Dengan adanya kegiatan seperti berkumpul, bermain dan berinteraksi bersama sehingga dapat tercipta kedekatan antara keluarga termasuk meningkatkan quality time.

Setelah itu penulis juga bertanya bagaimana proses tahapan dalam membuat *board game* dan jenis *board game* yang cocok untuk dimainkan

bersama keluarga. Menurut Andre secara umum adalah untuk mengetahui alasan kenapa membuat board game, apa yang menjadi isinya, dan target kepada siapa. Dalam mengetahui target yang dituju perlu di analisa secara detail hingga pada mekanik referensinya yang disuka seperti apa. Tahapan awal membuat board game dapat dimulai dari suatu topik atau bermula dari sebuah problem nyata yang ada pada kehidupan sehari-hari, lalu diselesaikan masalahnya melalui board game. Kemudian mulai membuat batasan masalah yang ada target kepada siapa, usia berapanya dan akan membuat board game dengan konten tersebut. Setelah itu masuk ke arah proses desain mekanik dan seperti apa cara bermainnya. Prinsipnya dalam membuat board game itu diibaratkan seperti memasak dimulai dari bumbu-bumbunya sehingga menjadi sebuah masakan, dan hal inilah yang dinamakan gameplay dari sebuah board game.

Kemudian ketika mendesain sebuah *board game* untuk keluarga dapat dilihat contohnya dari jenis *board game* dengan *genre family games*, kemudian perlu diketahui bahwa *game* tersebut memiliki cara bermain yang dapat dimengerti anak dan sesuai dengan karakteristik anak tersebut tetapi juga masih menantang untuk dimainkan oleh orang dewasa. Jumlah pemain juga biasanya 3 - 5 adalah pemain, jangan buat permainan perlu dimainkan banyak orang. Lalu jenis ilustrasi *board game* seperti yang cocok untuk digunakan untuk anak-anak harus disesuaikan dengan bagaimana jenis karakteristik anak, buatlah ilustrasi yang disukai anak

seperti bentuk kartun. Penggunaan warna yang digunakan biasanya menggunakan warna-warna dasar Selain itu dapat juga mengambil contoh dari ilustrasi pada buku cerita anak atau bisa dilihat dari pemenang lomba *Spiele Preis* dari tahun 90 sampai tahun 2010, yang 90% isinya terdapat *board game* sebagai inspirasi jenis ilustrasi *board game* sesuai dengan mekaniknya.

3.1.1.4. Focus Group Discussion Orang tua anak



Gambar 3.5. Focus Group Discussion Orang tua anak

Wawancara dilakukan melalui *zoom* tanggal 5 September 2020 bersama dengan orang tua berusia 36 - 52 tahun, yaitu ibu Nevi, ibu Santi, pak Djamiat, ibu Sovy, dan ibu Dessy. Tujuan dilakukannya wawancara ini adalah untuk mendapatkan kondisi kesibukan dan waktu luang yang dimiliki orang tua terhadap anak. Bagaimana kedekatan hubungan yang terdapat diantara keduanya dan media apa yang tepat digunakan ketika berkumpul bersama keluarga.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa waktu yang dihabiskan bersama anak cukup sedikit. Hal ini dikarenakan kebanyakan orang tua memiliki jadwal kerja yang sibuk baik saat sebelum pandemi ataupun saat pandemi. Orang tua bekerja sekitar 8 jam perhari atau lebih, belum lagi jika ada lembur. Ditambah dengan jarak kantor ke rumah selama kurang lebih 30 menit - 40 menit, sehingga waktu yang dimiliki bersama anak hanya saat pulang kerja.

Kemudian dari data mengenai kedekatan hubungan antara orang tua dan anak didapat bahwa karena kesibukkan yang dialami keduanya, maka mereka biasa menghabiskan waktu sesudahnya. Seperti saat dimana orang tua selesai bekerja dan anak juga selesai sekolah, biasanya saat sore atau malam. Hubungan yang ada juga sudah cukup baik, seperti ketika mengalami perbedaan pendapat dengan anak, orang tua mengajak berbicara dimana masalahnya. Tetapi terkadang saat bersama, biasanya saat makan, anak sering bermain *gadget*, sehingga kadang sering ditegur. Hal ini cukup mengganggu terjadinya *quality time* diantara keluarga.

Orang tua juga menyarankan bahwa kegiatan yang baik dilakukan untuk meningkatkan *quality time* adalah dengan melakukan aktivitas bersama yang terlepas dari *gadget*. Seperti bermain *board game*, dimana orang tua dan anak dapat mudah memainkannya. Hal ini dikarenakan jika bermain *game*, orang tua merasa kurang mengerti cara menggunakannya.

Sehingga media yang tepat dilakukan bersama keluarga adalah dengan bermain *board game* seperti monopoli, kartu remi, dan ular tangga.

Kesimpulan dari wawancara ini adalah ditemukan bahwa orang tua memiliki waktu yang cukup minim untuk anak, sehingga jarang berkumpul bersama. Ketika ada waktu luang anak sering menghabiskan waktu untuk menggunakan gadget, seperti bermain game. Sehingga terdapat gangguan dalam penggunaan gadget terutama saat makan bersama anak. Lalu media yang tepat dilakukan bersama keluarga adalah bermain board game, dimana semuanya dapat ikut berpartisipasi dan terlepas dari penggunaan gadget.

3.1.1.5. Focus Group Discussion Anak



Gambar 3.6. Focus Group Discussion Anak

Wawancara dilakukan pada tanggal 5 September 2020 melalui *zoom* bersama dengan anak berusia 7 - 12 tahun yaitu; Samuel, Nathanael, Raphael, Nicholas, Bertha, dan Darren. Tujuan dilakukannya wawancara ini adalah untuk mendapatkan kondisi kesibukan dan waktu luang yang dimiliki anak terhadap orang tua. Bagaimana kedekatan hubungan yang

terdapat diantara keduanya dan media apa yang tepat digunakan ketika berkumpul bersama keluarga.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, ditemukan bahwa waktu yang dihabiskan bersama orang tua cukup minim. Hal ini dikarenakan anak juga memiliki kesibukan dalam sekolah, baik saat sebelum pandemi ataupun saat pandemi. Anak sekolah sekitar 5 sampai 7 jam perhari atau lebih. Ditambah lagi jika ada kegiatan lain seperti ekskul atau organisasi. Sehingga waktu yang dimiliki bersama orang tua adalah saat pulang sekolah.

Kemudian dari data mengenai seberapa dekat hubungan dengan orang tua, didapat bahwa karena kesibukkan yang dialami keduanya, maka mereka biasa menghabiskan waktu setelahnya. Seperti saat dimana orang tua selesai bekerja dan anak juga selesai sekolah, biasanya saat sore atau malam. Hubungan yang ada antara orang tua dan anak, ketika ada masalah, ada yang cenderung untuk bercerita ke orang tua. Tetapi beberapa mengatakan, ada juga yang lebih suka bercerita ke teman. Serta saat sebelum pandemi, beberapa anak mengatakan sering bermain diluar bersama teman.

Lalu, mereka menyarankan bahwa kegiatan yang baik dilakukan untuk meningkatkan *quality time* adalah dengan bermain *board game*, dimana orang tua dan anak dapat mudah memainkannya. Hal ini

dikarenakan jika bermain *game*, anak merasa bahwa orang tua kurang mengerti cara menggunakannya, serta jika bermain *game* terkadang suka dihambat oleh koneksi internet. Sehingga media yang tepat dilakukan bersama keluarga adalah dengan bermain *board game* seperti monopoli, dan ular tangga.

Kesimpulan dari wawancara ini adalah ditemukan bahwa anak memiliki kesibukan juga, yaitu saat sekolah sehingga waktu yang dimiliki untuk menghabiskan waktu bersama orang tua cukup minim. Ketika ada waktu luang anak lebih suka bermain *game*. Beberapa mengatakan lebih suka menghabiskan waktu bersama teman. Lalu media yang tepat dilakukan bersama keluarga adalah bermain *board game*, dimana semuanya dapat ikut berpartisipasi dan bermain.

3.1.2. Metodologi Kuantitatif

Kemudian teknik kuantitatif menurut Creswell, W. J. (2014) merupakan metode yang lebih terfokus pada pengambilan data dengan variabel yang banyak seperti melalui survey.

3.1.2.1. Kuesioner

Survei dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara digital. Teknik pengambilan data yang dilakukan adalah *Sample non random*; *Convenience Sampling*, menggunakan *google form* https://forms.gle/lizd6G5irZtBJUPo7. Dari data bps tahun 2017, didapat populasi berdasarkan demografi JABODETABEK

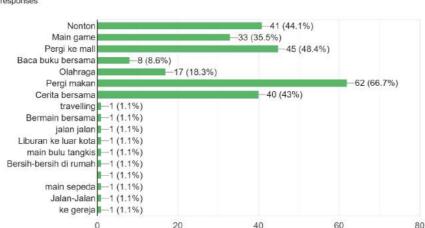
sebesar 17.891.585 orang. Kemudian melalui rumus Slovin $S = \frac{17.891.585}{1+17.891.585.0,1^2}$ didapat besaran sampel S = 100. Kuesioner dibagi menjadi dua section yaitu anak dan orang tua dengan tujuan mengetahui kesibukkan masing-masing secara detail. Sehingga penyebaran kuesioner dilakukan kepada 107 responden yang tinggal di wilayah Jabodetabek tanggal 15 September 2020 untuk mendapatkan data tentang kesibukan masyarakat dan waktu yang dihabiskan bersama keluarga.



Gambar 3.7. Kuesioner kesibukan orang tua

Berdasarkan hasil kuesioner yang penulis lakukan didapatkan kesimpulan bahwa sebanyak 26 responden (65%) orang tua bekerja selama lebih dari 8 jam, dengan 27 responden (50%) anak sekolah lebih dari 7 jam. Lalu sebanyak 22 responden (55%) menyatakan jarak tempuh antara kantor dan rumah selama 15 menit sampai satu jam, sedangkan pada anak sebanyak 21 responden (38,9%) mengatakan jarak tempuh mereka lebih singkat yaitu 15 menit - 30 menit. Tidak hanya itu, keduanya juga terkadang masih harus disibukkan oleh hal lain seperti lembur atau mengikuti kegiatan organisasi. Sebanyak 15 responden (37,5%)

mengatakan kadang lembur atau 1 - 2 hari dalam seminggu dan responden anak sebanyak 40 orang (74,1%) mengikuti kegiatan organisasi, les atau kegiatan tertentu. Orang tua sibuk bekerja, terkadang lembur dan dipotong dengan jarak pulang dan pergi. Begitu juga anak yang sibuk dengan sekolah, ditambah lagi jika anak mengikuti organisasi tertentu dalam sekolah, dan les diluar jam sekolah. Hal ini menunjukkan minimnya waktu yang dilakukan untuk *quality time* bersama keluarga.



Apa yang biasa anda lakukan bersama keluarga ketika akhir pekan? (sebelum pandemi) 93 responses

Gambar 3.8. Kuesioner mengenai quality time 1

Kemudian melalui kuesioner juga didapatkan data mengenai kegiatan yang biasa dilakukan ketika di akhir pekan, sebanyak 62 responden (66,7%) mengatakan mereka paling sering pergi makan, kemudian pergi ke mall 45 responden (48,4%), Nonton bersama sebanyak 41 responden (44,1%). Lalu dilanjutkan dengan aktivitas seperti cerita bersama, bermain *game*, jalan-jalan dan

olahraga. Hal ini membantu penulis dalam merancang tema media interaktif yang sesuai dengan kegiatan yang biasa dilakukan bersama keluarga.

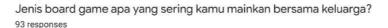
Disini mulai ditentukan jenis kegiatan apa yang nantinya dituju untuk dapat dilakukan bersama keluarga. Pertama persentase tertinggi kegiatan makan bersama, kurang tepat untuk dilakukan guna meningkatkan quality time karena adanya pengaruh gadget. Menurut penelitian Mullan dan Chatzitheochari (2019) penggunaan gadget juga berpengaruh pada kegiatan seperti makan bersama dengan keluarga. Selain itu menurut psikolog Jumawati cara untuk meningkatkan quality time sebenarnya adalah dengan adanya komunikasi bersama hal ini berarti tidak dapat dilakukan saat makan. Kegiatan seperti pergi keluar jalan-jalan atau ke mall juga kurang dapat diterapkan karena mengharuskan semua pihak untuk pergi keluar. Kemudian kegiatan bercerita bersama cukup dapat meningkatkan quality time, karena terdapat banyak interaksi antara satu sama lain. Menurut Merrill dalam buku Life Matters melakukan komunikasi secara rutin dengan anak dapat meningkatkan quality time, tetapi perlu diketahui bahwa melakukannya terus menerus dapat membuat anak bosan. Selain itu dapat membuat anak tertekan karena tekanan dari orang tua yang biasa berujung menjadi ceramah. Ia menyarankan agar kegiatan bercerita tersebut tidak membosankan maka sebaiknya melakukan kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi anak seperti bermain bersama. Menurut Byron (2019) bermain bersama keluarga seperti board game selama satu atau dua minggu sekali sebagai bentuk tradisi, dapat menambah waktu yang dihabiskan bersama keluarga. Selain itu board game juga dapat memperdalam hubungan antara orang tua dan anak dimasa sibuk mereka.

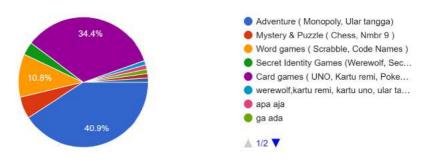
Membantu mengumpulkan keluarga bersama agar tidak fokus sendiri dengan gadget atau menonton TV.



Gambar 3.9. Kuesioner mengenai quality time 2

Lalu penulis juga mendapatkan data mengenai kecocokan media yang digunakan untuk meningkatkan *quality time* bersama keluarga. Sebanyak 59,1% atau 55 responden mengatakan media yang cocok dipakai dengan *board game*. Kemudian sebanyak 13 responden atau 14% mengatakan menggunakan media lain seperti mainan interaktif. Data ini digunakan penulis untuk dapat menentukan media apa yang cocok digunakan untuk meningkatkan *quality time* dengan keluarga.





Gambar 3.10. Kuesioner mengenai quality time 3

Setelah itu didapat data mengenai jenis *board game* yang biasa dimainkan keluarga adalah genre *adventures* sebanyak 38 responden (40,9%), sebanyak 32 responden (34,4%) mengatakan *card games*, kemudian *word games* sebanyak 10 responden (10,8%). Data ini diperlukan guna perancangan jenis *board game* apa yang familiar dimainkan dalam keluarga.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah terdapat kesibukan diantara keduanya, orang tua dan anak sibuk dengan jadwalnya masing-masing. Sehingga waktu yang dihabiskan untuk berkumpul bersama sedikit dan biasanya dilakukan saat akhir minggu. Dengan hal yang paling sering dilakukan bersama adalah makan bersama, pergi ke mall, dan menonton. Didapat hasil juga mengenai media yang paling cocok digunakan untuk meningkatkan *quality time* antar keluarga adalah *board game*. Sehingga penulis memutuskan untuk menggunakan media *board game*. Kemudian dari data tersebut ditemukan bahwa *board game* yang

cocok untuk dimainkan bersama keluarga adalah jenis yang familiar dan mudah dimainkan seperti monopoli, ular tangga, dan kartu remi.

3.1.3. Observasi Eksisting

Observasi yang dilakukan mengenai referensi jenis media interaktif yang dapat meningkatkan *quality time* dengan keluarga. Hal ini dilakukan guna mendapatkan data mengenai jenis interaksi dan konten seperti apa yang dapat dimasukkan guna memperdalam relasi antar keluarga.

3.1.3.1. Melissa & Doug Suspend Family Game

Merupakan mainan interaktif yang menggunakan motorik tangan seperti menyusun komponen-komponen hingga seimbang. Permainan ini mudah untuk dimainkan bersama keluarga, dengan komponen warna-warni terbuat dari kayu dan besi. Objektif dari permainan ini adalah untuk menyusun sebanyak-banyaknya tongkat tanpa terjatuh. Dapat dimainkan sendiri hingga 4 orang, untuk anak usia 5 tahun ke atas.



Gambar 3.11. Studi Eksisting *Suspend* (https://www.mothercare.co.id/melissa-doug-suspend-family-game-460800820-xb073.html)

3.1.3.2. Mideer Storybook Torch

Merupakan sebuah buku cerita interaktif yang cocok dimainkan bersama keluarga. Buku cerita ini menggunakan proyektor yang akan menampilkan berbagai cerita dongeng anak sebelum tidur. Orang tua akan menampilkan gambar cerita dongeng didinding kepada anak, lalu membacakan ceritanya. Interaksi yang ada yaitu saat orang tua bercerita dan anak mendengarkan. Umur anak untuk menggunakannya adalah 5 tahun keatas.



Gambar 3.12. Studi Eksisting *Kids Storybook Torch!* (https://www.littlebookworm.com.my/storybook-torch)

3.1.3.3. Overcooked!

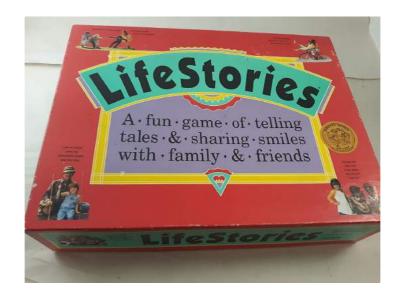
Merupakan sebuah permainan digital bersifat kooperatif yang dapat dimainkan bersama keluarga. *Game* ini cukup mudah untuk dimainkan dan dimulai dari level yang sederhana hingga menantang. Inti dari permainan adalah untuk bekerja sama membuat makanan dari menyiapkan piring, memotong sayur, memasak dan menyajikannya. Biasanya tiap pemain memiliki peran tertentu agar dapat

menyelesaikan permainan sebelum waktunya berakhir. *Overcooked* dapat dimainkan secara *online multiplayer* hingga 4 orang.



Gambar 3.13. Studi Eksisting *Overcooked!* (https://www.team17.com/wp-content/uploads/2016/06/overcooked-featured-1260x709.jpg) **3.1.3.4.** *LifeStories*

Penulis melakukan studi eksisting terhadap board game berjudul "LifeStories" dengan tema keluarga. Cara bermainnya adalah dengan melempar dadu, mengambil kartu dan kemudian membagikan cerita masing-masing pemain melalui kartu. Setting awal adalah menaruh papan di atas meja, kemudian menyusun kartu yang ada sesuai jenisnya. Setelah selesai set, yang pertama dilakukan adalah tiap pemain mengocok dadu kemudian berjalan sesuai angka yang keluar, kemudian pemain akan berhenti di tiles yang bertanda salah satu kartu. Selanjutnya pemain mengambil kartu sesuai dengan tiles yang ditempati, membaca pertanyaan atau pernyataan yang ada pada kartu kemudian menjawabnya dengan bercerita. Gameplay yang dimiliki mudah untuk dimainkan dan memiliki banyak interaksi yang didalamnya.



Gambar 3.14. Studi Eksisting *Life Story Board Game* (https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/810BCTxa7oL._AC_SL1500_.jpg)

3.1.2.3 Analisis dengan kompetitor



Gambar 3.15. Analisis dengan kompetitor

Tabel 3.1. Tabel Analisa dengan Kompetitor

Names	Life Stories	Suspend Game	Overcooked!	Kids Storybook Torch
Strength	Permainan unik dan interaksi antar pemain besar. Dapat lebih mengenal antar pemain.	Mainan interaktif yang fokus pada koordinasi tangan, dan mudah dimengerti.	Permainan yang butuh kerjasama antar pemain, ada banyak interaksi dalam permainan.	Media menarik, tidak hanya buku tetapi ada proyektor.
Weakne ss	Visual kurang menarik, dan dalam kartu mayoritas berisi tulisan saja, dan packaging menggunakan foto asli.	Minim interaksi antar pemain, visual kurang menarik, bentuk monoton, seperti tongkat - tongkat.	Sangat dibutuhkan kerjasama antar pemain dan dapat menjadi saling menyalahkan jika kalah.	Interaksi satu arah, yaitu membaca dan mendengarkan. Pemasangan perlu ruang gelap untuk melihat gambar proyektor.
Opport unities	Permainan mudah dimainkan dan dapat terjadi banyak interaksi antar pemain.	Mekanik unik dan perlu kesabaran. Ada aktivitas fisik dan mudah dimainkan bersama.	Game mudah dimengerti dengan berbagai level. Dapat dimainkan sendiri hingga 4 orang.	Media unik dan memiliki banyak gambar sehingga mendukung sebagai dongeng tidur.
Threats	Visual Packaging kurang menarik hingga orang tidak tertarik. Selama bermain orang dapat cepat bosan.	Karena mekanik yang mudah, maka kurang terdapat variasi dalam permainan. Pemain dapat cepat bosan.	Permainan digital yang jika dimainkan multiplayer harus menggunakan internet, dan kontrol bisa agak sulit.	Harga yang cukup mahal, perlu baterai, dan terkadang gambar yang ditampilkan kurang jelas.

Berdasarkan hasil studi eksisting penulis terhadap beberapa media interaktif yang dapat meningkatkan quality time, maka didapatkan beberapa kesimpulan. Permainan "Melissa & Doug Suspend Family Game" yang berupa mainan interaktif, merupakan media dengan gameplay yang mudah dimengerti, tetapi bisa agak sulit pada bagian motorik untuk menyeimbangi mainan. Rules yang ada sederhana dan lebih bebas, tetapi interaksi yang ada minim. Lalu untuk game "overcooked!", terdapat banyak interaksi dan komunikasi antar pemain. Tetapi karena permainan sangat tergantung pada kerjasama antar pemain, sehingga dapat saling menyalahkan. Lalu penggunaan kontrol karakter pada game bisa menjadi hal yang sulit. Pada buku cerita interaktif "Kids Storybook Torch" penggunaannya cukup mudah hanya menyalakan proyektor lalu membacakan cerita, hanya saja interaksi yang ada lebih ke satu arah yaitu orang tua yang bercerita dan anak hanya mendengarkan. Kemudian pada media board game "Life stories" permainan memiliki gameplay yang cukup mudah untuk dimengerti orang tua dan anak. Terdapat banyak interaksi untuk meningkatkan quality time, seperti saling komunikasi atau bercerita tentang kehidupannya. Tetapi permainan dapat menjadi hal yang cukup membosankan dan visual yang kurang menarik.

Maka jika melihat hasil analisa media interaktif terhadap kompleks atau mudahnya cara bermain, serta banyak dan tidaknya dimainkan. Dapat disimpulkan bahwa *board game* yang memiliki interaksi yang paling banyak, berupa komunikasi satu sama lain yang juga dapat memperdalam relasi antar

anggota keluarga. Selain itu cara bermain juga tergolong cukup mudah serta dapat dimengerti oleh orang tua dan anak.

3.1.4. Observasi Referensi

Penulis juga melakukan observasi eksisting terhadap jenis *board game* yang memiliki *target user* keluarga. Data yang diambil berupa penggunaan warna, komponen, ilustrasi dan interaksi antar pemain.

3.1.4.1. *Little Talk*

Board game Little Talk merupakan permainan untuk memperdalam relasi dengan anak. Isi permainan berupa kumpulan kartu sebanyak 150 pertanyaan guna menciptakan pembicaraan yang bermanfaat dengan anak. Pertanyaan pada kartu membuat anak lebih terbuka dan tidak malu untuk mengungkapkan perasaannya. Target market yang dituju adalah pada anak usia 4 - 11 tahun, sehingga topik yang ditanyakan juga sesuai target. Melalui kartu ini anak diajak untuk bercerita tentang kehidupannya, wawasannya, dan bimbingan dari orang tua. Tujuannya untuk mengenal anak lebih dalam melalui pembicaraan yang ada lewat kartu. Dengan bermain hubungan antara anak dan orang tua menjadi lebih dekat, dan mulai mengerti secara emosi dan pikiran. Visual packaging dan background belakang kartu yang digunakan adalah pola kumpulan icon-icon random, seperti balon, es krim, bunga, matahari, bintang, dll. Warna yang digunakan dibagi

menjadi 4 warna yaitu *orange, biru muda, biru tua, dan kuning*. Ini yang kemudian dijadikan referensi penulis dalam bentuk visual ilustrasi.



Gambar 3.16. Studi Eksisting *Little Talk* (https://www.amazon.com/Kids-Conversation-Starter-Little-BestSelf/dp/B07Z75B81N)

3.1.4.2. *Table Topics*

Sebuah board game yang berisi kumpulan kartu pertanyaan untuk memulai percakapan. Board game terdiri dari 135 kartu pertanyaan, cocok digunakan saat kumpul bersama keluarga, makan malam, atau untuk mencairkan suasana. Cara yang menyenangkan untuk mengenal diri sendiri dan orang lain. Target ditujukan untuk dimainkan bersama keluarga dengan umur 12 tahun keatas. Warna yang digunakan adalah warna ungu, orange, biru, dan hijau. Lalu material yang digunakan untuk packaging adalah akrilik agar dapat disimpan dalam jangka waktu lama. Visual yang digunakan adalah bentuk vektor dari icon-icon piala, medali, atau balon percakapan, disusun secara random dan bertumpuk. Bentuk visual inilah yang dijadikan referensi nantinya untuk mendesain visual dari kartu board game.



Gambar 3.17. Studi Eksisting *TableTopics* (https://www.tabletopics.com/best-things-ever-edition-cube)

3.1.4.3. *Code Names*

Merupakan sebuah *board game* yang mayoritas permainannya menggunakan kartu saja. Terdapat berbagai jenis cara bermain tergantung banyaknya orang yang bermain. Tetapi inti dari permainannya adalah pemain dibagi menjadi dua tim kemudian tiap tim akan berkompetisi untuk menang. Tiap tim dibagi menjadi dua tugas yaitu yang menebak dan memberi arahan mengenai jenis kartu apa yang benar. Permainan ini lebih ke arah teka-teki misteri dan edukasi, cara bermain cukup mudah dan dimengerti untuk dimainkan bersama keluarga. Permainan dengan inti mekanik saling menebak inilah yang menjadi salah satu referensi dalam pembuatan mekanik *board game*.



Gambar 3.18. Studi Eksisting *Code Name board game* (https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/71ZHkM7fHwL._AC_SL1000_.jpg, 2015)

3.2. Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan *board* game menurut Selinker dari bukunya yang berjudul "The Kobold Guide to Board Game Design."

3.2.1. Concepting

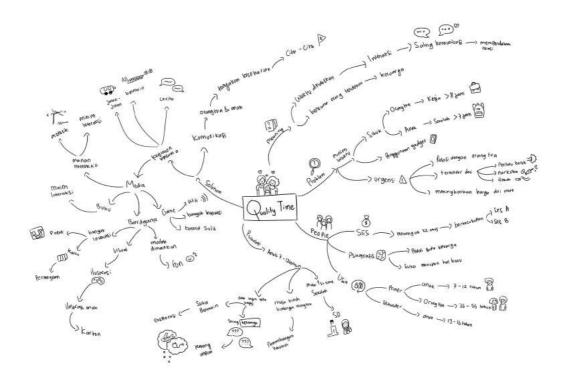
Tahapan dalam mengetahui jenis media yang akan digunakan dalam perancangan. Berdasarkan data yang telah didapat penulis, media interaktif yang tepat untuk meningkatkan quality time adalah board game. Hal ini didasarkan pada hasil studi eksisting penulis terhadap penelitian tentang terganggunya quality time antar keluarga dengan penggunaan teknologi. Dari studi eksisting tersebut ditemukan bahwa smartphone dapat mengganggu terjadinya interaksi pada keluarga. Didukung dengan hasil wawancara kepada psikolog Jumawati, dikatakan bahwa

sebenarnya penggunaan *gadget* saat berkumpul bersama dapat mengganggu *quality time*.

Selain itu berdasarkan data dari kuesioner dan wawancara yang didapat, mayoritas mengatakan media yang cocok untuk digunakan adalah *board game*. Mereka mengatakan bahwa jika menggunakan *video game* atau teknologi orang tua kurang mengerti bagaimana cara menggunakannya. Sehingga *board game* merupakan media yang tepat. Karena dapat digunakan saat berkumpul dan bermain tanpa ada gangguan *gadget*, serta orang tua dan anak juga dapat memainkannya dengan mudah.

3.2.2. Brainstorming Ide

Tahapan saat desainer memikirkan ide untuk mendesain sebuah *game*. Dalam menetapkan konsep *game* apa yang akan dibuat, pertama penulis melakukan *brainstorming*, untuk mendapatkan ide dan konsep yang tepat. Kata kunci yang dipilih adalah *quality time*. Berikut ini adalah hasil *brainstorming* yang dilakukan.



Gambar 3.19. Brainstorm and Mind mapping

Berdasarkan hasil *brainstorming* tersebut maka diketahui bahwa target primer yang dituju adalah anak usia 7 - 12 tahun, dan target sekunder pada orang tua usia 36 - 55 tahun. Sehingga jenis *board game* yang dipilih adalah *family board game*, dimana keduanya dapat bermain. Dari kata *quality time* didapatkan definisi bahwa meningkatkan *quality time* adalah menghabiskan waktu bersama keluarga dengan interaksi dan berkomunikasi satu sama lain, guna memperdalam relasi. Menurut Merill (2003) salah satu cara untuk meningkatkan *quality time* adalah dengan melakukan pembicaraan antara orang tua dan anak secara mingguan guna mendidik dan mengarahkan anak. Inti dari pembicaraan mereka adalah apa yang akhir-akhir ini sedang dilakukan. Jawaban dari pertanyaan ini dapat berubah seiring berjalannya waktu. Dengan mengetahui hal yang anak sukai maka orang

tua dapat ikut membantu dan mendidik anak. Ketika anak telah berhasil mencapai tujuannya maka orang tua dapat memberikan *reward*. Tetapi terkadang ketika anak tiba-tiba ditanya berbagai macam hal oleh orang tua, mereka dapat merasa takut dan tidak mengatakannya. Maka diputuskan untuk membuat sebuah *board game* dimana pertanyaan tersebut menjadi hal yang wajar untuk ditanyakan.

Kemudian berikut adalah penjabaran dari hasil brainstorming dan mind mapping yang dilakukan. Didapat tiga kata yang digunakan untuk pencarian keywords dalam bentuk kata sifat, yaitu keluarga, perhatian dan interaksi. Keluarga diambil dari target yang dituju dalam perancangan board game. Kata perhatian diambil karena dibutuhkan adanya perhatian penuh saat melakukan quality time, tidak terganggu oleh hal lain. Lalu kata interaksi didapat dari arti quality time yang membutuhkan interaksi berupa komunikasi satu sama lain.



Gambar 3.20. Mind mapping Keywords

Mind Mapping ini digunakan untuk mendapatkan keywords yang lebih mendalam dan dalam bentuk kata sifat. Tujuannya adalah untuk memudahkan

dalam mendapatkan tone of voice dan big idea. Berikut ini adalah bentuk keywords yang didapat "Ceria", "Ramah", "Jelas", "Interest", "Menyenangkan", "Peduli", "Harmonis", "Hangat", "Seru", dan "Bersahabat". Dari 10 keywords tersebut dirangkainya menjadi sebuah kalimat untuk menggambarkan big idea yang menjadi panduan dalam mendesain. Maka yang menjadi big idea dalam proses perancangan ini adalah "Create a sense of fond with exciting activity". Artinya adalah menciptakan rasa suka dan perhatian secara penuh antara anak dan orang tua dengan melakukan hal yang menarik. Quality time adalah waktu yang dihabiskan bersama keluarga dengan memberikan perhatian penuh dan ketertarikan (fondness) pada satu sama lain berupa interaksi dan komunikasi, guna memperdalam relasi. Hal yang paling penting dalam meningkatkan quality time adalah adanya komunikasi dua arah, yaitu orang tua dan anak saling tertarik serta antusias untuk mengetahui satu sama lain (exciting). Selama komunikasi keduanya harus saling menikmati dalam artian suasana yang menggembirakan.

Berdasarkan big idea yang didapat, maka didapat Tone of voice yaitu Friendly, Exciting, dan Harmony. Kata Friendly diambil untuk menunjukkan sesuatu yang bersahabat, ramah dan akrab. Exciting dari kata dalam big idea yang berarti cara yang dilakukan selama quality time, antara orang tua dan anak melakukan kegiatan yang seru dan menyenangkan. Kemudian harmony dipilih untuk memberikan kesan kebersamaan, dimana semuanya saling terhubung, atau komunikasi dua arah. Konsep visual ditunjukkan dengan kata fond yang berarti menyukai, sangat memperhatikan seseorang secara penuh dan mendapatkan

kenikmatan dari hal tersebut. Maka jenis visualnya bersifat *full* dan *friendly*, ditunjukkan dengan bentuk vektor yang penuh dan ujung yang rounded. Bentuk vektor yang diambil adalah ilustrasi visual yang sederhana karena target *user* ditujukan pada anak-anak. Menurut male (2017) anak-anak cenderung menyukai ilustrasi yang disederhanakan dan tidak realis untuk memudahkan anak dalam membaca dan bermain konten yang terdapat dalam *board game*. Selain itu untuk mendapatkan suasana kebersamaan yang saling tertarik satu sama lain maka diperlukan adanya visual yang terkesan *harmony* seperti kombinasi pola ilustrasi menggunakan vektor dari jenis kegiatan yang dilakukan bersama. Warna yang digunakan adalah *color palette* yang *vivid* dan menarik, menunjukkan bahwa komunikasi yang dilakukan dengan terciptanya hal yang menyenangkan, tidak ada ketegangan, dan penuh semangat dan antusias. Hal ini juga disesuaikan dengan target pasar pada anak-anak.

Konsep dari konten *board game* juga diambil dari kata *fondness* dan *exciting* yang berarti menyukai satu sama lain, dan dilakukan dengan cara melakukan kegiatan yang menarik. Konsep *board game* adalah dengan membuat mekanisme untuk mengetahui satu sama lain lewat permainan. Tidak hanya untuk mengetahui hal yang disukai anak, tetapi orang tua juga ikut mengatakan hal apa yang dia sukai. Manfaatnya adalah agar anak dan orang tua dapat ikut berpartisipasi bersama saling mengenal satu sama lain. Konten *board game* berisi mengenai hal yang disukai meliputi kegiatan yang biasa dilakukan saat bersama keluarga. Psikologi anak usia 7 - 12 tahun menurut penelitian *Children*

Development di Universitas Lawrence adalah masa dimana anak sekolah, belajar, antusias untuk bermain, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan dengan perilaku anak yang sering bertanya kepada orang tua, hingga penasaran untuk menjelajahi sesuatu. Maka konten cerita yang diambil untuk board game ini adalah hal atau kegiatan favorit.

3.2.3. Theme driven atau Mechanic driven

Berikutnya penulis membuat permainan dengan cara menentukan dasar yang ada, yaitu dari mekanisme atau tema. Fokus utamanya adalah untuk meningkatkan *quality time* melalui permainan, dimana orang tua dan anak dapat memainkannya dengan mudah. Sehingga penulis menetapkan untuk membuat mekanik dari permainan terlebih dahulu. Inti dari permainan adalah mengenal serta mengetahui satu sama lain, lewat kartu pertanyaan dari permainan dengan konten kegiatan favorit.

Dalam permainan penulis menggunakan mekanik scoring dalam menghitung jumlah poin. Menurut Astuti (2016) salah satu teknik bermain yang dapat digunakan dalam meningkatkan quality time antara orang tua dan anak adalah dengan menggunakan mekanik perhitungan poin, yang kemudian disertai rewards bagi pemenangnya. Permainan dimulai ketika pemain mengambil satu kartu yang berisi sebuah pertanyaan, misalnya "hobi?", jawabannya berupa 4 pilihan yang sudah disediakan pada kartu. Pertanyaan tersebut akan diajukan kepada lawan main (pemain lain) dan lawan tersebut akan menjawab pilihannya menggunakan sebuah token warna miliknya, tanpa diketahui pemain. Dalam tiap

token warna terdapat angka 1 sampai 4. Setelah itu pemain akan menebak apa jawaban dari lawan. Benar atau salah jawaban dibuktikan dari angka token yang diambil lawan. Jika benar maka token akan diberikan kepada pemain, jika salah maka lawan yang akan mengambil token tersebut. Berikutnya dilanjutkan oleh giliran pemain lain, hingga akhirnya pemain dengan token terbanyak yang menang.

Setelah mempunyai mekanik pada permainan, berikutnya penulis baru mencari tema yang sesuai dari mekanik yang telah ada, yaitu mengetahui satu sama lain lewat pertanyaan. Ide cerita bertema kegiatan favorit, di mana pemain saling mengumpulkan token dari pemain lain sebagai tanda pencapaiannya. Konten *board game* diambil dari kegiatan yang sering dilakukan keluarga. Terbagi menjadi beberapa kategori yang sering dilakukan seperti; makan, film, buku, musik, sekolah, *travelling*, olahraga, musik, dll. Banyaknya kartu yang dibuat tiap tema berdasarkan keterkaitan topik dengan target primer yaitu anak usia 7-12 tahun.

3.2.4. Card Game Vs Board Game

Selanjutnya penulis menentukan jenis permainan termasuk ke dalam *card game* atau *board game*. Pada awalnya pemain mencoba membuat permainan dengan unsur utama berupa kartu saja. Komponen permainan terdiri dari tumpukan kartu pertanyaan dan token warna. Kemudian token warna masing-masing pemain akan dimasukkan dalam kantong agar lebih mudah mengambilnya. Tetapi setelah permainan dicoba, penulis menemukan bahwa permainan terlalu sederhana dan

terasa membosankan. Pemain hanya mengumpulkan token terbanyak dan menebak jawaban pemain lain.

Penulis kemudian memutuskan untuk membuat permainan menjadi jenis board game. Permainan dikembangkan lagi tidak hanya terdiri dari kartu pertanyaan dan token saja, tetapi juga menggunakan papan. Board game ini dapat dimainkan dari 2 hingga 4 pemain. Selain papan, komponen permainan juga menggunakan pion sebagai tanda tiap karakter yang bergerak dalam papan. Inti dari permainan masih menggunakan mekanik yang sama dengan kartu pertanyaan, hanya saja sekarang selain mengumpulkan token, pemain juga dapat berlomba menuju garis akhir. Setiap kali pemain menjawab pertanyaan dengan benar, maka ia juga akan bergerak maju. Begitu juga sebaliknya jika pemain salah menjawab.

3.2.5. Reality Check

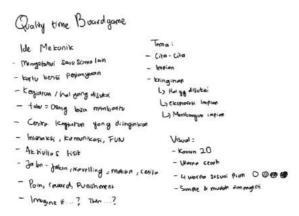
Tahapan dimana desainer harus mempertimbangkan cara memproduksi, dan bahan apa yang akan digunakan dalam permainan. Pada komponen kartu akan digunakan bahan kertas karton tipis dan sedikit glossy. Token dan pion menggunakan bahan yang cukup kuat seperti karton tebal atau plastik, dengan ukuran yang mudah untuk digenggam user. Penyimpanan token akan menggunakan kantong serut dengan bahan kain. Lalu untuk spinner akan menggunakan karton tebal, kemudian ditempel stiker pada bagian atas. Komponen papan board game akan menggunakan bahan yang cukup tebal seperti kertas karton karena berfungsi sebagai alas dari pion.

Tabel 3.2. Tabel Bahan

Keterangan	Bahan
Kartu	Cardstock (200-300) Gsm, size: (6,3 x 8,8) cm
Papan	Art carton 310 Gsm, size: (33,5 x 14,2) cm
Token	Diameter 4 cm, dengan stiker, bahan plastik
Pocket	Kain serut (13 x 15) cm
Dadu	Ukuran (1,5 x 1,5 x 1,5) cm
Pengocok Dadu	Ukuran (9 x 8) cm
Pion	Plastik, Diameter: 1,3 cm, Tinggi: 2,35 cm

3.2.6. Write a Design Memo

Pada tahapan ini penulis mencatat semua ide yang didapat mengenai *board game*, baik ide secara umum atau ide secara mendetail. Ide ini belum tentu semuanya akan dimasukkan ke dalam *board game*. Lalu dari catatan ini nanti dapat dijadikan referensi terhadap bentuk *board game*.



Gambar 3.22. Memo Ide

Selain itu dicatat setiap uji coba mekanik pada permainan yang dilakukan. Proses pencatatan ini digunakan agar memudahkan dalam melihat adanya kekurangan

pada permainan dan melihat mekanik dapat berjalan dengan baik. Setelah mencatat hasilnya baru dapat membuat ulang atau mengembangkan peraturan baru. Berikut adalah hasil catatan yang telah dilakukan.

Tabel 3.3. Tabel Memo *Playtest* awal

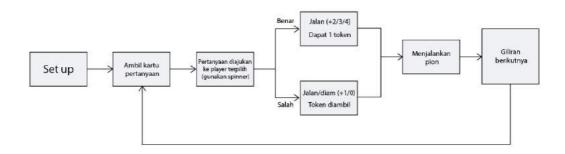
No	Player	Time	Komponen	Gameplay	Analisa
1.1	2	5"	Kartu karakter wama (2) kartu pertanyaan (5) pocket token wama (tiap pemain 3x4)	Setup awal Pemain A mengambil kartu pertanyaan, menanyakan ke pemain B Pemain B menjawab menggunakan token Pemain A menebak jawaban Jika benar maka pemain A mengambil token warna tersebut, Jika salah maka pemain B yang menyimpan token warna itu.	Perbanyak jenis kartu pertanyaan Perbanyak token warna
1.2	2	10*	Kartu karakter warna (2) kartu pertanyaan (15) pocket token warna (tiap pemain 14x4)	Rules sama seperti sebelumnya, hanya ditambah komponen.	Lebih menarik jika banyak orang Kalau sudah tahu pertanyaan agak bosan Permainan cukup seru, orang mau ditanya juga
2.1	4	80"	Kartu karakter warna (4) Kartu pertanyaan (22) Pocket token (tiap pemain 14x4) Spinner Papan Kartu / koin bendera race Koin emas	Menambah mekanik cara bermain menjadi menggunakan papan, sebagai berikut: 1. Jika benar atau salah, maka selain mendapatkan token pemain dapat bergerak sesuai angka pada kartu, (mis. +4, jika menang) atau (mis. +10 jika salah). Rules baru: 1. Permainan berakhir jika semua pemain telah mencapai filmish, pemain menang jika mendapatkan token terbanyak 2. Pemain bergerati maju berdasarkan angka di kartu pertanyaan. 3. Menambah aturan jumlah poin token Filmish race: 1st place: 20 token, 2nd place: 15 token, 3rd place: 10 token, 4th place: 5 token. 5 token wama sama dari pemain lain = 1 token emas, 10 token warna sendiri = 1 token emas, 1 token emas = 15 token.	Permainan terlalu lama, tetapi kegiatan menebak dan mengetahui orang lain menjadi lebih menarik Z. Kartu pertanyaan perlu ditambah karena sudah diulang-ulang S. Koin emas belum pernah dipakai Ketika sudah ada pemain yang sampai finish, harusnya permainan langsung selesai saja, juara 2-4 dihitung langsung berdasarkan poin token. Gunakan pion yang sesuai dengan tiles papan 6. Perlu diatur lagi jumlah langkah yang didapat, karena beberapa pemain kesulitan menjawab pertanyaan dengan benar, sehingga tidak maju-maju.

3.2.7. Develop the Idea

Berikutnya adalah tahapan dalam mengembangkan ide tersebut. Berdasarkan hasil playtest yang ada maka penulis melakukan berbagai macam pengembangan ide pada mekanik permainan. Awalnya gameplay permainan yang pertama adalah dengan fokus utama untuk memperdalam hubungan antar keluarga. Maka dalam permainan dibuat mekanik berupa cara untuk mengetahui satu sama lain. Permainan memiliki 3 jenis komponen utama dan cara bermain yang cukup sederhana. Komponen pertama adalah kartu pertanyaan yang berisi pertanyaan pribadi mengenai pemain seperti "hobi?", "mata pelajaran favorit?, dengan 4

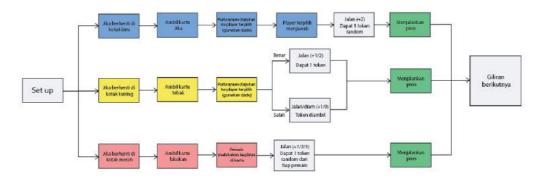
pilihan jawaban yang sudah disediakan pada kartu. Komponen kedua adalah token warna yang digunakan pemain sebagai cara untuk menjawab pertanyaan dan berfungsi sebagai poin dalam permainan. Lalu komponen ketiga adalah kartu karakter yang berfungsi untuk membedakan warna pada tiap pemain.

Setelah komponen dan peraturan dibuat, selanjutnya melakukan playtest awal. Didapatkan hasil bahwa mekanik yang ada sangatlah sederhana dengan objektif dari permainan hanya untuk mengumpulkan token. Maka diputuskan untuk mengembangkan mekanik dari permainan. Sesuai dengan tema yang diambil yaitu eksplorasi kegiatan favorit tiap anggota keluarga, maka ditambahkan komponen berupa papan guna mendapatkan kesan adanya perjalanan yang ditempuh. Selain berguna untuk memperkuat tema, papan juga digunakan sebagai penambahan mekanik dari permainan. Jadi objektif dari permainan tidak hanya mengumpulkan token, tetapi juga harus berjalan menuju finnish. Bentuk dari permainannya adalah dengan menggunakan kartu pertanyaan sebagai objek untuk bergerak. Jika menjawab pertanyaan dengan benar maka pemain akan bergerak maju serta mendapatkan token. Dalam hal ini mengumpulkan token digunakan sebagai poin tambahan yang didapatkan pemain. Misalnya selama perjalanan menuju *finnish* pemain berhasil mengumpulkan token dengan warna tertentu yang sama sebanyak 5 kali. Dengan kata lain, ia berhasil menjawab 5 pertanyaan yang ditanyakan pada lawan yang sama secara terus menerus dengan benar. Maka ia berhak mendapatkan poin khusus berupa reward karena sangat mengetahui pribadi pemain lawan tersebut. Selain papan maka ditambahkan juga komponen pendukung lain seperti pion warna, sesuai dengan warna pada kartu karakter. Fungsinya sebagai penanda bergeraknya pemain dalam papan permainan. Serta *spinner* sebagai alat untuk menentukan kepada siapa pertanyaan ditujukan.



Gambar 3.23. *Loop gameplay*

Berikut adalah bentuk skema permainan yang telah dikembangkan menjadi board game. Pertama pemain melakukan persiapan awal, mengambil kartu pertanyaan, lalu menanyakannya kepada pemain lain melalui spinner. Jika benar, pemain akan bergerak maju dan mendapatkan token. Sedangkan jika salah maka pemain tidak akan bergerak, serta tidak mendapatkan token. Lalu pemain menjalankan pion dan menuju ke giliran pemain selanjutnya. Setelah mengembangkan mekanik dengan menambahkan papan, berikutnya penulis juga melakukan beberapa perbaikan lain. Seperti menambahkan lagi jumlah variasi kartu pertanyaan. Serta menambahkan jumlah token pada tiap pemain.

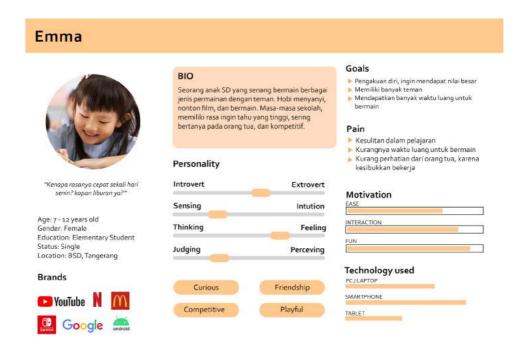


Gambar 3.24. Loop gameplay 2

Selain itu penulis juga mencari data mengenai konten kegiatan yang disukai tiap anggota keluarga. Awalnya konten dalam board game lebih umum seperti memasukkan unsur mengetahui apa yang tidak sukai, hal yang dibenci atau ditakuti. Kemudian konten menjadi lebih difokuskan pada kegiatan yang disukai seperti mengetahui hobi, film favorit, buku favorit dll. Menurut wawancara yang dilakukan kepada psikolog Fransita tanggal 9 Oktober 2020, dikatakan bahwa dengan mengetahui hal yang disukai satu sama lain seperti hobi dapat menambah quality time antara orang tua dan anak karena dapat terjadi komunikasi didalamnya. Kemudian disarankan topik komunikasi yang disukai anak adalah hal yang berkaitan dengan kehidupannya, bisa dalam keluarga atau sekolah, dll. Ketika berbicara dengan anak sebaiknya bicarakan hal yang sederhana saja, jangan menjadi pembicaraan yang tegang. Dilanjutkan oleh Aron (2018) dalam melakukan interaksi sosial guna menghilangkan batasan-batasan untuk meningkatkan hubungan kedekatan antar keluarga, dapat dilakukan dengan mengungkapkan informasi pribadi dari masing-masing individu. Seperti menceritakan tentang pengalaman yang pernah terjadi, hal apa yang disukai, dan bagaimana perasaan masing-masing. Hal inilah yang menjadi referensi dalam membuat pertanyaan dalam kartu *board game*. Berikutnya, kembali mengembangkan *loop* dari *gameplay* hingga terdapat tiga kategori yaitu kartu menebak dengan mekanik sama seperti sebelumnya, kartu jika dengan mekanik dimana pemain dapat menceritakan mengenai kejadian yang ingin dilakukan, kartu lakukan dengan cara main dimana pemain harus melakukan kegiatan yang ada pada kartu.

3.2.8. Know Your Audience

Menentukan siapa *audience* yang akan dituju dalam perancangan *board game*, karena kita tidak dapat memaksakan suatu desain pada semua orang. *Target Audience* lebih difokuskan pada anak usia 7 - 12 tahun dengan sekunder orang tua usia 36 - 55 tahun. Pada tahapan *know your audience* ini juga dijelaskan sebaiknya desainer mencoba dulu apakah permainan menyenangkan atau tidak untuk dimainkan sendiri, baru dicoba kepada target. Menurut teori Erickson mengenai tahapan perkembangan karakteristik umur manusia yang ditulis oleh Cherry (2020) mengenai perkembangan anak usia 7 - 12 tahun merupakan masa kanak-kanak antara pembangunan diri atau rendah diri. Hal ini tergantung pada interaksi sosial yang terjadi bersama dengan orang sekitarnya yaitu orang tua, tentang kemampuannya. Anak yang diberi dukungan oleh lingkungan sekitarnya maka rasa percaya dirinya akan tumbuh, begitu juga sebaliknya jika tidak diberi dukungan. Pertanyaan yang sering ditanyakan adalah bagaimana cara ia menjadi lebih baik lagi, misalnya dalam pertemanan, nilai akademik, dan sebagainya.



Gambar 3.25. Persona Anak

Dalam mendesain persona anak usia 7-12 tahun, kembali melihat teori yang ada, bagaimana karakteristik mereka. Menurut penelitian *Children Development* di Universitas Lawrence (2012) yang menjadi karakteristik anak usia 7-12 tahun adalah masa saat anak sekolah, belajar, antusias untuk bermain, kompetitif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini dapat ditunjukkan dengan perilaku anak yang sering bertanya kepada orang tua, hingga penasaran untuk menjelajahi sesuatu. Sehingga terbentuklah persona dari anak usia 7-12 tahun, dengan tipe *player* yang tergolong cukup kompetitif dalam permainan. Dalam mekanik *board game* ditunjukkan dengan penggunaan mekanik *scoring* token untuk menentukan siapa pemenangnya.



Gambar 3.26. Persona Orang tua

Kemudian penulis juga membuat persona untuk orang tua usia 36 - 45 tahun. Menurut teori Erickson yang ditulis oleh Cherry (2020) usia ini tergolong ke dalam *middle adulthood*, yaitu masa dimana mereka fokus ke pekerjaan dan mendidik anak sebagai orang tua. Ketika menjadi dewasa, orang akan cenderung berpikir mengenai keterlibatannya terhadap dunia seperti mempunyai anak atau membuat suatu perubahan yang bersifat positif. Jika sukses maka akan menuju ke perasaan bangga jika dapat berguna bagi orang lain dan pencapaiannya, sedangkan kegagalan akan membuat mereka merasa hampa dan kurang terlibat dengan dunia. Pada tahapan ini orang tua akan terus berkembang melanjutkan hidup secara produktif, dengan fokus pada karir dan keluarga. Hal inilah yang menjadi alasan dalam pemilihan usia tersebut pada anak dan orang tua sebagai target dari perancangan *board game*. Dimana keduanya saling terhubung, anak

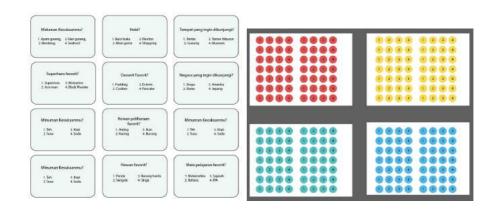
usia 7 - 12 dimana mereka sangat membutuhkan bimbingan orang tua dalam perkembangan karakter dan sosial interaksi, lalu pada orang tua usia 36 - 55 tahun masa dimana mereka mulai fokus kepada membentuk keluarga yang baik.

3.2.9. Re(Build) a Prototype

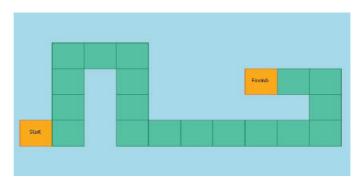
Dalam mengembangkan ide dan gameplay dari board game perlu dibuat prototype. Hal ini berguna untuk mempermudah proses pengujian dalam pembuatan mekanik board game. Pembuatan prototype bermula dari membuat potongan kertas yang menyerupai komponen pada board game yang nantinya akan dicoba cara mainnya, setelah gameplay seimbang baru mencoba mendesain visualnya.

3.2.9.1. *Prototype* awal

Dengan menggunakan kertas yang dipotong-potong untuk membuat set kartu dan papan. Prototipe kertas ini nantinya akan diganti menjadi ilustrasi final. Dibawah ini adalah tahapan pembuatan prototipe secara digital dan fisik pada percobaan *playtest* awal. Saat pertama kali melakukan *playtest* konsep *board game* adalah mengenal satu sama lain melalui kartu pertanyaan, menebak dan mendapatkan token. Konten dari *board game* adalah pertanyaan umum berupa makanan, hal yang ditakuti, dibenci, dll. Setelah itu, menambahkan komponen papan agar player dapat bergerak. Mekanik yang ditambahkan adalah maju menuju *finnish*.



Gambar 3.27. Prototype digital kartu pertanyaan dan token 1



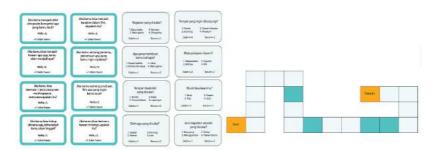
Gambar 3.28. Prototype papan 1 board game



Gambar 3.29. Prototype awal fisik menggunakan kertas

Berikutnya kembali menambahkan mekanik pada permainan dan menyeimbangi peraturan. Konten menjadi lebih difokuskan pada cita- cita anak. Pertanyaan yang ada meliputi hal yang menjadi hobi anak, imajinasi

impian dan harapan anak, hingga menceritakan apa yang menjadi impiannya.



Gambar 3.30. Prototype papan 2 board game

Prototype selanjutnya adalah dengan mencoba menambahkan fitur lain seperti kartu merah dengan konten kartu, dimana pemain yang berhenti di tiles ini harus menceritakan tentang hal yang terjadi pada kartu. Melalui kartu ini dapat memberi kebebasan pada pemain untuk mengutarakan pendapatnya.



Gambar 3.31. Prototype kartu merah *board game*Lalu *prototype* kartu merah diganti dengan kartu hijau, dimana pemain hanya menyebutkan apa yang akan dilakukan jika terjadi sesuatu sesuai dengan kartu. Disini konten lebih dikhususkan pada hal atau kegiatan yang

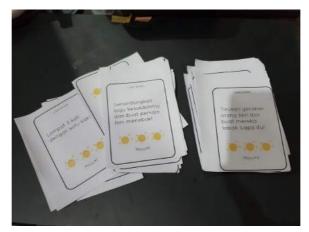
disukai dengan tema pertanyaan yang berkaitan di sekitar kehidupan anak.

Ditemukan bahwa kartu jenis ini lebih efektif dibanding kartu merah.



Gambar 3.32. Prototype kartu normal & hijau board game

Lalu juga menambahkan jenis kategori kartu yang lain seperti yaitu kartu lakukan. Kartu ini akan diambil oleh pemain yang berhenti di tiles merah, dan dilakukan oleh orang tersebut. Terdapat 32 kartu lakukan yang mengharuskan pemain untuk melakukan kegiatan yang terdapat pada kartu. Alasan penambahan kartu ini karena berdasarkan wawancara yang dilakukan, salah satu cara untuk meningkatkan *quality time*, selain dengan adanya komunikasi, dapat dengan melakukan berbagai aktivitas bersama.



Gambar 3.33. Prototype kartu lakukan

3.2.9.2. Desain *Moodboard*

Berikut ini adalah jenis moodboard yang dipilih berdasarkan konsep dan brainstorming yang telah dibuat. Moodboard diambil dari Tone of Voice yang telah dibuat yaitu friendly, exciting, dan harmony. Dengan memberikan kesan seperti adanya komunikasi satu sama lain. Tujuannya adalah untuk mendapatkan bentuk gambaran visual dari board game mengenai quality time dengan keluarga sesuai dengan tone of voice yang dituju.



Gambar 3.34. Moodboard

3.2.9.3. Color Palette

Dari tone of voice yang ada, maka kata yang diambil dalam pemilihan warna adalah warna yang "exciting", "friendly", dan "harmony". Dari tone of voice warna yang diambil adalah warna yang exciting dengan memberikan warna yang terkesan vivid dan mencolok. Diggunakan warna-warna cerah agar lebih menarik untuk dimainkan anak. Menurut Male (2017) jenis warna yang disukai anak adalah warna yang menarik, cerah, dan colorful. Dengan menggunakan warna-warna tersebut anak menjadi lebih lebih familiar terhadap visual yang ingin ditunjukkan, dan dapat menyampaikan pesan ingin disampaikan yang secara menyenangkan.

a. Warna Merah

Menurut Haller (2019), warna merah berhubungan dengan fisik, seperti hal yang memacu adrenalin dan meningkatkan detak jantung. Selain itu warna merah juga dapat berarti hangat, energi, kekuatan, keberanian, semangat, seru, dan kegembiraan.

b. Warna Kuning

Haller (2019), warna kuning berkaitan dengan emosi, sebuah tindakan yang mempengaruhi emosi manusia. Seperti warna matahari, kuning memberikan kesan yang positif, menyenangkan, akrab, percaya diri,

optimis, dan bahagia. Warna kuning juga biasa ditemukan pada produk untuk anak, hal ini karena kuning cenderung membuat anak bahagia.

c. Warna biru

Berdasarkan Haller (2019), warna biru mempengaruhi kemampuan berfikir manusia, tindakan yang memicu respon secara psikis. Selain itu warna biru merupakan warna yang paling populer bahkan menjadi warna favorit di dunia. Warna biru muda seperti langit memberi stimulan yang menenangkan, refleksi, bersahabat, terbuka, dan berbagi.

d. Warna hijau

Dilanjutkan Haller (2019), jika warna merah melambangkan fisik, biru berarti mental, dan kuning emosi, maka hijau melambangkan keseimbangan dari ketiganya yaitu tubuh, emosi, dan pikiran. Warna hijau berarti sesuatu yang berkaitan dengan alam, harmonis, damai, dan kehidupan.



Gambar 3.35. Color palette

3.2.9.4. Tipografi

Pemilihan jenis tipografi berdasarkan hasil *brainstorming* didapatkan *tone* of voice seperti berikut yaitu kata bersifat *friendly*, exciting, dan harmony.

Jenis typeface yang diambil adalah sans serif, guna mempermudah keterbacaan pada anak dan orang tua. Menurut Carter, dkk. (2015) jenis typeface yang tergolong sans serif memiliki legibility yang tinggi, karena bentuknya yang sederhana. Lalu dalam memilih font yang tepat, perlu dibandingkan antara tiap typefaces dengan kecocokan pada desain yang nanti akan digunakan. Alternatif typefaces yang dipilih untuk penulisan kartu pada board game adalah Candy Bean, Krabuler, dan Day Care. Setelah dibandingkan typeface lain, typeface Krabuler yang akan digunakan sebagai judul. Alasannya adalah karena mudahnya keterbacaan dan anatomi huruf yang rounded. Jika dibandingkan dengan typeface Candy Beans, ketebalan antar huruf terlalu tebal, sehingga jarak antar huruf juga kecil dan menyebabkan sulit untuk dibaca. Lalu pada Day Care didapatkan tulisan yang dengan bentuk yang sangat rounded hingga hampir bulat sehingga terkesan untuk balita dan kurang sesuai untuk target usia 7-12 tahun.

Candy Beans

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG the quick brown fox jumps over the lazy dog

Krabuler

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG the quick brown fox jumps over the lazy dog 0123456789..?!"

Day Gare

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG the quick brown fox jumps over the lazy dog 0123456789..?!"

Gambar 3.36. Font Board Game

Kemudian dipilih font yang tepat dalam rule book. Fungsinya adalah mempermudah keterbacaan rulebook bagi pembaca dengan tulisan yang lebih tipis. Berdasarkan tone of voice yang dimiliki, berikut adalah beberapa pilihannya *Champagne & Limousines*, *Quick Sand*, dan *Pompadour*. Setelah dibandingkan *typeface* lain, *typeface Quick Sand* yang akan digunakan sebagai *body text* dalam *rule book*. Alasannya adalah karena legibility yang tinggi, serta huruf yang *rounded*. Jika dibandingkan dengan *typeface Champagne & Limousines*, bentuk anatomi secara umum terlihat bulat, seperti pada huruf "O", dan "A", tetapi anatomi hurufnya juga terkesan ramping dan tinggi. Lalu pada *Pompadour*, kurang sesuai untuk target pada anak usia 7-12 tahun karena didapatkan tulisan yang lebih tebal, terkesan kaku dan ujung huruf yang datar.

Chamoagne & Limousines

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG the quick brown fox jumps over the lazy dog 0123456789,?!"

Quick Sand

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG the quick brown fox jumps over the lazy dog 0123456789.,?!"

Pompadour
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
the quick brown fox jumps over the lazy dog
0123456789..?!"

Gambar 3.37. Font Board Game

3.2.9.5. Analisis Layout

Menurut Tondreau (2019), dalam mendesain sebuah layout desainer perlu menentukan jenis *grid* yang digunakan. *Grid* adalah pembagi komponen konten dan informasi. Penggunaan *grid* ini nantinya akan digunakan dalam pembuatan layout kartu, *rulebook* dan *packaging*. Pada pembuatan layout kartu penulis menggunakan *hierarchical grid*, yang membagi halaman menjadi bentuk horizontal, untuk membuat tampilan kartu dengan sederhana. Berdasarkan urutan membacanya dengan tujuan memudahkan pemain dalam membaca kartu. Berikut ini adalah proses desain penentuan jenis *layout* yang digunakan pada kartu pertanyaan.

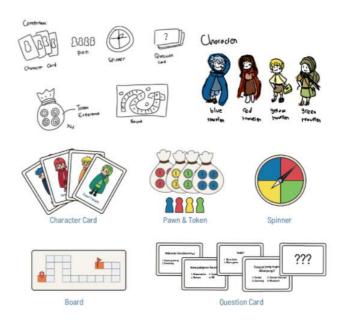


Gambar 3.38. Layout Kartu Board Game

Ukuran dari kartu yang digunakan adalah 63 mm x 88 mm, karena mudah dipegang pemain dan tulisan cukup dapat terbaca dengan jelas. Jika dibandingkan dengan *prototype* awal, ukuran kartu menggunakan ukuran 44 mm x 63 mm, *font* yang dipakai ukuran font yang terlalu kecil sehingga kurang terbaca dengan baik, selain karena ukuran kartu yang kecil, orang tua juga perlu menggunakan kacamata ketika bermain. Lalu, dari segi *layout* didesain dengan dua alternatif yaitu *landscape* dan *portrait*. Pada *prototype* awal desain yang digunakan adalah *landscape* tanpa menggunakan gambar. Kemudian diputuskan untuk menentukan mengganti menjadi ke *layout horizontal*, sehingga pemain lebih mudah untuk membaca dari atas ke bawah dan diberikan keterangan berupa gambar, jika salah maka tidak mendapat token, dan benar mendapat token.

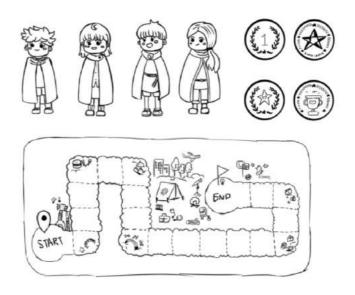
3.2.9.6. Desain Visual

Berikut ini adalah sketsa gambaran awal yang penulis buat *board game* yang ingin dibuat.



Gambar 3.39. Sketsa keseluruhan komponen board game

Dari sketsa awal yang sudah dibentuk diperbaiki kembali bentuknya. Token dibuat seperti bentuk penghargaan yang diberikan kepada *player* dengan unsur eksploratif, dan bentuk bintang dari kompas petualang. Konten awal dari *board game* adalah cita-cita, sehingga bentuk papan digambarkan seperti awan dan terdapat gambar item dari tiap profesi yang ada seperti, di bidang musik, seni, kesehatan, penerbangan, olahraga, dll.



Gambar 3.40. Sketsa awal board game

Kemudian konten board game diganti dari cita-cita menjadi jenis kegiatan yang disukai antara anak dan orang tua. Alasannya adalah karena dalam pembuatan board game untuk keluarga perlu dipikirkan keterkaitan subjek dengan isi dari permainan. Konten cita-cita kurang dapat diterapkan untuk board game yang melibatkan orang tua dan anak, karena topik hanya berkaitan dengan anak. Sehingga diputuskan untuk menetapkan topik tentang hal yang disukai, dan terbagi menjadi beberapa kategori berdasarkan kegiatan yang sering dilakukan seperti; makan, film, buku, musik, sekolah, travelling, olahraga, musik, dan permainan. Maka visual utama yang digunakan adalah tentang hal yang disukai atau favorit, dengan bentuk seperti icon hati dan bintang. Selain itu, perlu juga mencari referensi mengenai pola desain bentuk hati dan bintang.



Gambar 3.41. Referensi Favorite Things

Berdasarkan referensi pola tersebut, didesain bentuk elemen visual yang akan digunakan pada kartu dan papan dengan tema kegiatan favorit dan kategorinya. Pertama adalah mendesain pola belakang kartu dengan elemen visual utamanya adalah bentuk seperti hati dan bintang. Kemudian mendesain papan dari *board game* dengan gabungan antara elemen utama dan elemen pendukung. Bentuk visual pendukung berupa kategori dari kegiatan yang disukai, misalnya tentang sekolah maka visualnya seperti alat-alat tulis, tentang permainan menggunakan visual seperti *game console* dan musik dengan bentuk nada-nada. Berikut ini adalah bentuk perkembangan desain yang telah dibuat.

No.	Keterangan	Gambar
1.	Favorit	(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)

2.	Sekolah	1000 Î
3.	Makanan	
	Travel	
5.	Permainan	
6.	Film	
7.	Alam	
8.	Olahraga	
9.	Musik	
10.	Buku	
11.	Pakaian	

Gambar 3.42. Desain elemen board game



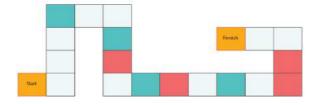
Gambar 3.43. Jenis pola kartu

Dari pola tersebut digabungkan beberapa jenis elemen pada pola yang kemudian menjadi beberapa alternatif desain kartu. Kartu pertama adalah kombinasi dari bentuk segi empat berwarna merah dan biru, dengan bentuk hati di tengahnya. Desain kartu kedua adalah pola bentuk *icon* yang berhubungan dengan kegiatan favorit sebagai background dengan warna hijau sebagai dasar, kemudian terdapat bentuk bintang segi empat di sampingnya yang menandakan warna dari tiap player. Desain kartu ketiga adalah warna orange muda dengan pola bentuk hati dan bintang, tetapi bintang segi empat diletakkan teratur di tengah.



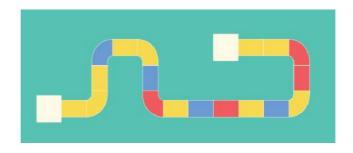
Gambar 3.44. alternatif desain kartu

Lalu terdapat desain elemen pendukung pada papan yang berisi kategori dari kegiatan favorit yang nantinya dimasukkan dalam desain papan. Warna utama yang akan dipakai pada papan adalah hijau.

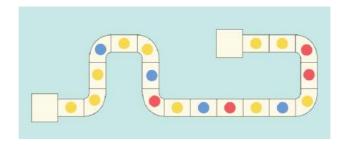


Gambar 3.45. Desain papan awal

Awalnya pembuatan hanya berbentuk kotak-kotak dikarenakan *rules* yang masih berubah dan untuk melihat keseimbangan dalam penempatan *tiles*. Dalam proses ini, dilakukan berbagai bentuk penempatan kotak yang seimbang hingga sampai ke penempatan *tiles* yang sekarang. Berikutnya adalah proses *layout* yang dilakukan terkait bentuk visual papan, dan bagaimana bentuknya apakah langsung kotak berisi penuh warna tersebut atau bentuk lingkaran.

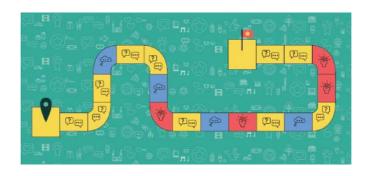


Gambar 3.46. Desain kartu 01



Gambar 3.47. Desain kartu 02

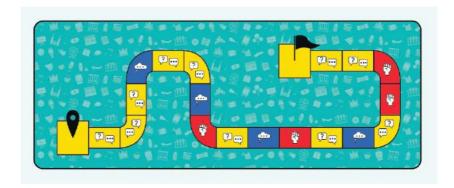
Selanjutnya ditambahkan icon yang sudah dibuat untuk dijadikan pola dalam board game. Awalnya icon dibuat dengan outline warna hitam dan tanpa ada isi, tetapi setelah dicoba desain yang dibuat tidak sesuai dengan tone of voice dan terkesan berantakan, lalu kembali dirancang hingga sampai pada bentuk papan yang terakhir.



Gambar 3.48. Desain kartu 03



Gambar 3.49. Desain kartu 04



Gambar 3.50. Desain kartu 05

3.2.10. Write the Rules

Tahapan ketika membuat lembar aturan yang akan dijalankan pada board game. Dimulai dari aturan umum untuk bermain, sampai peraturan kecil dan detail lainnya. Penulis mulai menuliskan peraturan cara bermain berdasarkan playtest awal yang telah dibuat. Berikut ini adalah peraturan yang dibuat dari playtest terakhir yang dilakukan.

Komponen:

 Kartu pertanyaan kuning: merupakan kartu "Tebak", ditanyakan pada lawan yang ditunjuk sesuai dadu, jika benar maka pemain akan jalan sesuai angka yang tertulis pada kartu dan mendapat 1 token.

- 2. Kartu pertanyaan biru: merupakan kartu pertanyaan "Jika", ditanyakan pada lawan yang ditunjuk sesuai dadu, mendapatkan token *random* dari lawan, dan jalan sesuai tanda pada kartu.
- 3. Kartu pertanyaan merah: merupakan kartu "lakukan", jika *player* berhenti *tiles* merah maka ia harus melakukan kegiatan yang ada di papan contohnya "nyanyikan lagu kesukaanmu!"
- 4. *Pocket* berisi token warna masing-masing pemain: kantong berisikan pilihan yang digunakan pemain untuk menjawab kartu pertanyaan {(1,2,3,4) masing-masing 1 sesuai warna pemain}
- 5. Pion: Pion pemain dengan 4 warna; merah, kuning, hijau, biru.
- Kartu warna pemain: Kartu karakter pemain dengan 4 warna: merah, kuning, hijau, biru.
- 7. Dadu dan Kocokan dadu: Untuk menentukan kepada siapa pertanyaan ditujukan
- 8. Papan: Untuk tempat bergerak pion karakter
- Koin emas: Jika pemain berhasil mengumpulkan 5 token warna yang sama milik pemain lain, atau 10 token warna milik sendiri

Peraturan:

- 1. Permainan berakhir jika ada salah satu pemain sudah mencapai *finish*.
- 2. Urutan pemenang ditentukan dengan jumlah token warna yang didapat.
- 3. Jika pemain berhenti di tiles warna kuning, merah, atau hijau maka ia harus mengambil kartu pertanyaan sesuai jenis warnanya.

4. Poin token:

- a. 5 token warna yang sama dari pemain lain = 1 token spesial
- b. 10 token warna sendiri = 1 token spesial
- c. 1 token spesial= 15 token

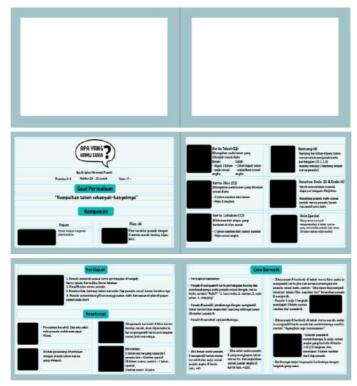
Persiapan:

Pemain menaruh semua kartu pertanyaan di tengah; kartu polos, merah, dan hijau, memilih karakter warna pemain, dan memberikan pocket token warna ke tiap pemain sesuai warna karakternya.

Cara Bermain:

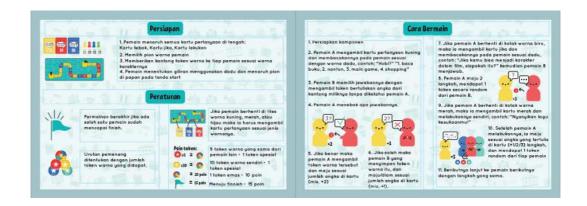
- 1. Persiapkan komponen
- 2. Pemain menentukan siapa yang akan main terlebih dahulu (menggunakan *spinner*), pemain menaruh pion di papan dengan tanda start.
- 3. Pemain A mengambil kartu pertanyaan kuning dan membacakannya pada pemain sesuai dengan warna dadu, contoh: "Hobi?" "1. baca buku, 2. nonton, 3. main game, 4. shopping" kemudian pemain B memilih jawabannya dengan mengambil token bertuliskan angka yang sama dari pocket miliknya tanpa diketahui pemain A.
- Pemain B mengeluarkan satu token dari dalam pocket dan memegangnya.
 Pemain A menebak apa jawabannya.
- 5. Jika benar maka pemain A mengambil token warna tersebut dan berjalan sesuai jumlah angka di kartu (mis. +4), Jika salah maka pemain B yang

- menyimpan token warna itu, dan berjalan/diam sesuai jumlah angka di kartu (mis. $\pm 1/0$).
- 6. Jika pemain A berhenti di tiles warna biru, maka Pemain A harus mengambil kartu jika dan membacakannya pada pemain sesuai dengan warna spinner, contoh: "Jika kamu menjadi atlet olimpiade, kompetisi apa yang kamu ikuti?" kemudian pemain B menjawab dan memberikan 1 token secara random pada pemain A. Pemain A juga maju 2 langkah.
- 7. Jika pemain A berhenti di tiles warna merah, maka Pemain A harus mengambil kartu merah dan melakukannya sendiri, contoh: "Lakukan gerakan tarian yang disukai!" kemudian pemain A melakukannya dan semua pemain lain memberikan 1 token secara random pada pemain A. Pemain A juga maju sesuai angka yang tertulis di kartu (+2/3) langkah.
- 8. Berikutnya lanjut ke pemain berikutnya dengan langkah yang sama. Setelah itu penulis baru mendesain *layout* dari *rulebook* Aturan didesain dari peraturan umum, berupa bagaimana cara bermain hingga peraturan yang lebih mendetail.



Gambar 3.51. Layout *rulebook*

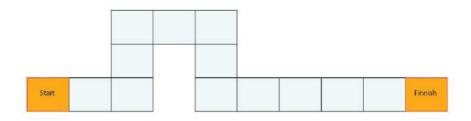




Gambar 3.52. Desain rulebook

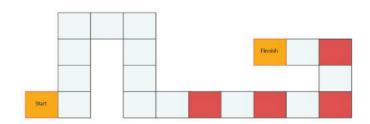
3.2.11. *Playtest*

Pada tahapan ini penulis akan melakukan *playtest* secara berulang-ulang terhadap *board game* yang telah dibuat. Dengan tujuan untuk melihat apakah permainan sudah dibuat dapat berjalan dengan baik atau belum. Proses penulisan *playtest* ini dapat juga merubah peraturan, komponen, dan cara bermain. Jika dalam *playtest* ditemukan kekurangan dan kesalahan, maka penulis akan melakukan perbaikan lalu di tes ulang kembali. Dari *playtest* pertama, penulis hanya menggunakan komponen berupa kartu dan token dengan tujuan mengetahui satu sama lain. *Playtest* dilakukan dengan 2 orang pemain, untuk mencoba apakah mekanik sudah dapat berjalan lancar atau belum, didapat hasilnya bahwa permainan dapat berjalan dengan baik dan mudah dimengerti, hanya saja kartu pertanyaan dan token yang digunakan haruslah banyak. Kemudian *playtest* kedua penulis telah menambahkan jumlah pertanyaan dan token, didapat bahwa jumlah pertanyaan sebanyak 15 masih kurang dan perlu diperbanyak lagi walaupun hanya ada 2 orang, setelah itu permainan juga terasa kurang ada variasi.

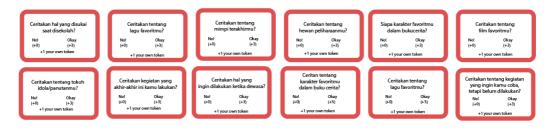


Gambar 3.53. Bentuk papan 01

Playtest ketiga pada permainan, penulis memutuskan untuk menambahkan mekanik baru berupa jalan menuju sampai akhir dan komponen papan (Desain papan 01). Permainan dicoba dengan pemain yang lebih banyak yaitu 4 orang, kemudian didapatkan hasil bahwa permainan sebenarnya terlalu lama sampai kurang lebih satu setengah jam. Tetapi lamanya waktu yang dihabiskan tidak terasa lama karena permainan yang seru, hanya saja perlu diminimalkan lamanya waktu tersebut. Jumlah kartu pertanyaan sebanyak 22 masih kurang, selama permainan semua pemain sudah ditanyakan pertanyaan tersebut. Walaupun token yang terpakai banyak, tapi masih tersisa banyak dan cukup untuk digunakan. Lalu pada *playtest* keempat dan kelima pertanyaan lebih difokuskan pada pertanyaan seputar hal yang disukai saja. Ini dikarenakan pemainnya adalah orang tua dan anak sehingga perlu dipikirkan jenis pertanyaan yang berhubungan dengan keduanya. Berikutnya pada permainan juga ditambah fitur baru yaitu kartu warna merah yang jika mengambil maka pemain harus bercerita dan mendapatkan 1 kartu sendiri secara random, hanya saja terdapat masalah baru yaitu kartu merah yang terlalu tiba-tiba membuat orang tidak mau langsung cerita. Berikut adalah bentuk papan ketika ditambah kartu merah yang berisi cerita, dan contoh isi pertanyaannya.



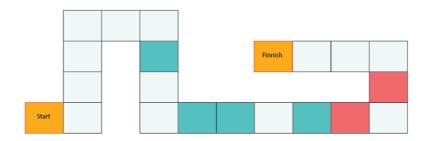
Gambar 3.54. Bentuk papan 02



Gambar 3.55. Kartu pertanyaan merah cerita

Pada *playtest* ketujuh penulis mengganti kartu merah yang berisi pertanyaan menjadi kartu hijau yang berisi pengandaian, dan mengajak anak untuk lebih berimajinasi. Ditemukan bahwa *player* lebih menyukai mekanik kartu seperti ini karena pertanyaan hanya perlu menjawab dan tidak perlu bercerita, ditambah lagi dengan isi pertanyaan yang unik sehingga *player* juga lebih penasaran. Kemudian dibanding *player* yang membaca sendiri dan menjawab pertanyaan, lebih baik diganti saja menjadi seperti model kartu keberuntungan. Jika pemain berhenti di *tiles* maka dia akan maju dua langkah dan menanyakan pertanyaan tersebut kepada pemain lawan sesuai *spinner* yang ditunjuk. Lalu pada

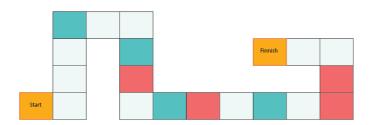
playtest kedelapan penulis memperbaiki jumlah poin yang kurang seimbang. Didapat hasil juga bahwa jumlah kartu pertanyaan sudah cukup sampai 52 kartu, tetapi ada masalah pada jumlah token yang kurang.



Gambar 3.56. Bentuk papan 03

Playtest kesembilan penulis mulai menambah fitur lain yaitu kartu merah. Alasannya adalah berdasarkan data yang diambil dari wawancara dengan psikolog Fransita, ditemukan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan quality time, selain berkomunikasi bersama adalah dengan melakukan aktivitas bersama. Selain itu saat melakukan focus group discussion beberapa keluarga juga mengatakan sering olahraga atau melakukan aktivitas fisik lainnya. Maka dari itu, penulis berusaha menambahkan kartu baru dengan tujuan melakukan kegiatan bersama seperti; bernyanyi, menari, berakting, dan olahraga. Dari playtest didapatkan hasil bahwa kartu lakukan cukup efektif untuk membuat pemain tertarik dalam permainan. Penempatan awalnya untuk kartu merah adalah di bagian akhir menuju finish dan hanya dua kotak, tetapi didapati bahwa banyak pemain yang masih ingin lanjut bermain dan mengusulkan untuk ditaruh juga di bagian awal, sehingga waktu permainan diperpanjang. Jumlah pion pada kartu merah, ketika pemain sudah melakukannya adalah pemain maju 3 langkah dan mendapat 1

token dari semua pemain lain. Tetapi didapat masalah yaitu pemain yang maju terlalu cepat, sehingga penulis merasa masih jumlah poin pada kartu merah perlu diseimbangi lagi jumlahnya.



Gambar 3.57. Desain papan

Playtest kesepuluh dimana penulis mulai mencoba lagi rules dan poin yang sudah diseimbangi. Kali ini jumlah kartu merah diperbanyak dan ditaruh secara menyebar yaitu pada bagian awal dan akhir. Serta terdapat pergantian posisi kotak hijau. Kemudian untuk poin yang didapat dari kartu merah diganti menjadi secara random yaitu bisa maju sebanyak 1, 2, atau 3. Setelah dilakukan playtest didapat hasilnya bahwa permainan sudah cukup seimbang. Dari segi konten dan mekanik, dibuat agar pemain tertarik untuk mengikuti permainan sampai akhir dan cukup mudah dimengerti pemain. Dikarenakan gameplay pada board game sudah seimbang, penulis juga melihat ukuran dan warna kartu secara sesuai, dengan mencoba print di kertas yang lebih tebal. Prototype yang kali ini lebih ditujukan untuk melihat ketebalan pada kartu dan besar ukurannya, sebelum di print dengan bahan yang lebih sesuai.



Gambar 3.58. Prototype kartu setelah di desain

3.2.12. Inner Circle

Tahapan *playtest* yang awalnya dilakukan pada lingkaran dekat, yaitu mencoba main sendiri atau dengan teman dekat. Melalui tahapan ini maka akan muncul ide baru mengenai permainan. Kesimpulan yang didapat dari hasil saat melakukan *alpha test* dengan *Inner Circles* adalah permainan sudah cukup *balance*, jumlah token, kartu, dan poin. Selain itu permainan juga menyenangkan dan seru ketika dimainkan, bahkan berkali-kali dimainkan.

3.2.13. Get Defensive and Brood

Tahapan setelah melakukan uji coba permainan adalah menerima saran dan kritik dalam percobaan permainan. Selama proses *alpha test* awal penulis mendapatkan saran dan kritik terhadap *board game* seperti kurangnya jumlah kartu pertanyaan dan token, permainan yang berlangsung cukup lama, *board game* masih dapat ditambahkan variasi mekanik baru, jumlah poin penambahan yang belum seimbang. Berdasarkan saran tersebut penulis kembali melakukan *playtest* secara berulang-ulang hingga didapat hasil yang seimbang. Saat mekanik dan *rules* yang

ada dalam permainan seimbang, berikutnya dilakukan proses desain pada komponen.

3.2.14. Outer Circle

Tahapan mencoba *playtest* di luar dari lingkaran teman dekat. Setelah mencoba *playtest* pada orang terdekat, berikutnya *playtest* akan dilakukan pada grup lain. Hal ini untuk mendapatkan berbagai saran dan inspirasi baru mengenai permainan. *Outer circle* dilakukan dengan *playtest online* menggunakan *tabletopia* pada saat diadakannya *prototype day* oleh UMN tanggal 6 November 2020. Berikut ini adalah saran yang didapat:



Gambar 3.59. Screenshot kuesioner prototype day 1

awalnya kebingungan cara mainnya gimana, tapi lambat laun mulai mengerti. Tapi kadang tuh uda ngerti tp tiba2 lupa urutannya

Cukup seru, tetapi mungkin kalau dimainkan dengan orang yg tidak terlalu dikenal jadi rada canggung gitu karena krng tahu informasi pribadi dirinya kalau tidak cukup dekat

Saat bermain Game sangat senang, jadi bisa saling mengetahui apa yg disuka dan di inginkan dan juga bisa mengetahuibsejauh mana saya memahami anak anak saya

Semangat

Senang krn bisa berbicara banyak dengan keluarga

Seru pengen juga ditanya & mau main lagi

Senang dan seru

Lucu, ramai dan deg 2an

Gambar 3.60. Screenshot kuesioner prototype day 2

Bagaimana kesan atau saran anda mengenai board game ini? 16 responses

Mungkin di tampilan visual perlu di ditingkatkan lagi nuansa kekeluargaannya
seru untuk dimainkan brg keluarga
game nya asik, simple

Board gamenya sudah seru, mungkin bisa ditambahkan beberapa pertanyaan mengenai first impression antar sesama selain apa yang disuka agar terjalin dialog.

Bisa have fun dengan orang lain dan lebih mengenal lebih baik lagi

Menarik, mudah dan seru

Sudah cukup baik pertahankan

bagus karena bisa ssaling mengenal lebih, menteb deh, cuman mungkin karena online jadi agak kurang mendalamai mainnya

Gambar 3.61. Screenshot kuesioner prototype day 3

Game ini sangat bagus dan sangat membantu dalam menghabiskan waktu bersama anak anak

Bagus, bisa dikembangkan dengan pemberian award atau applause atas suatu keberhasilan

Secara keseluruhan sudah bagus dan menarik tapi saat baru pertama kali bermain saya bingung dengan peraturannya. Saya harap peraturannya simple-in atau untuk menjelaskan aturannya lebih mudah/jelas.

Dapat lebih kenal orang lain dan sangat cocok untuk keluarga

Menarik, lain daripada Yang lain

Mau main lagi

Gambar 3.62. Screenshot kuesioner prototype day 4

3.2.15. Simplify, Simplify, Simplify

Tahapan ini adalah saat penulis melakukan penyederhanaan permainan. *Game* yang baik adalah permainan yang dapat dengan mudah dimainkan dengan orang lain. Melihat kembali apakah ada komponen atau peraturan yang bisa disederhanakan atau dihilangkan, serta menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti pada *rulebook* permainan. Pada awalnya penulisan pada *rulebook* memiliki kata-kata yang sulit dimengerti seperti penulisan kata *tiles* yang kemudian diganti menjadi kotak. Lalu penulisan pada nama kartu yang kurang jelas contohnya kartu kuning sebagai kartu tebak, yang lalu diganti dengan kartu tebak saja namanya.

Berikutnya juga dilakukan penyederhanaan komponen, awalnya penulis menggunakan *spinner* untuk menentukan kepada siapa pertanyaan ditujukan, tetapi ketika mencoba bermain lagi terdapat kesulitan jika jumlah pemain bukan 4 orang. Hal ini menyebabkan perlunya penambahan jumlah *spinner*, misalnya jika ada 3 pemain dan roda pilihan pada *spinner* adalah 4 bagian, maka perlu ada

tambahan *spinner* lain. Hal ini kurang efisien, sehingga diputuskan untuk menggunakan dadu dan kocokan. Jumlah dadu yang dipakai sesuai dengan jumlah pemain, misalnya ada 3 pemain maka masukkan 3 dadu ke dalam kocokan. Setelah dikocok maka diambil satu dadu dan yang keluar warnanya sebagai penanda warna pemain tersebut.

Pada tahap ini, juga melihat apakah ada komponen yang bisa dihilangkan. Setelah dilakukan *playtest* berulang-ulang didapatkan bahwa kartu karakter kurang digunakan, alasannya adalah karena karakter hanya digunakan sebagai penentu warna. Selama bermain, pemain dapat langsung memilih pion warna dan tidak harus memilih kartu karakter untuk menentukan warna. Karena itu komponen kartu karakter ini dihilangkan dan hanya menggunakan pion.

3.2.16. Publish

Tahapan dimana penulis mempersiapkan semua komponen *board game*. Berikut ini adalah perancangan mengenai desain visual pada *board game*. Desain visual meliputi komponen-komponen, *rulebook*, dan *packaging* yang digunakan pada *board game*.

3.2.16.1. Logo

Pemilihan nama logo berdasarkan *Tone of Voice* yang dimiliki, maka kata yang digunakan adalah yang bersifat bersahabat akrab dan menarik.

Berikut ini adalah pilihan nama dari *board game* dengan konten kegiatan favorit satu sama lain.

Tabel 3.4. Alternatif judul

Judul

Hal Favorit / Hal yang disukai

Tahu tentang kamu

Apa yang kamu suka?

Berdasarkan ketiga pilihan tersebut, penulis mulai menentukan judul yang tepat. Pilihan pertama "Hal favorit", sangat berhubungan dengan konten dari kartu tetapi kata yang dimiliki tidak terkesan bersahabat atau menarik. Pilihan kedua adalah "Tahu tentang kamu", kalimat yang terkesan bersahabat dan akrab seperti komunikasi antar orang yang disukai, hanya saja kalimat kurang terkesan menarik dan lebih serius. Sehingga yang dipilih adalah pilihan ketiga yaitu "Apa yang kamu suka?" dengan pilihan kalimat yang tidak hanya terkesan bersahabat dan akrab (*friendly*), tetapi juga masih ada unsur yang seru dan menarik, sehingga tidak terasa tegang. Selain itu berdasarkan studi eksisting terhadap *board game* serupa, mayoritas menggunakan judul berupa kalimat seperti pertanyaan atau pernyataan.



Gambar 3.64. Alternatif pemilihan logo



Gambar 3.65. Logo board game

Berikutnya setelah menentukan nama dari desain, penulis mendesain bentuk logo. Penulis mendesain beberapa alternatif dalam proses desain logo dengan tetap menuju pada tone of voice yang sudah dibuat. Sehingga logo yang digunakan menggunakan font yang terkesan friendly dan exciting. Bentuk visual berupa balon pembicaraan yang menggunakan vektor dengan aksen lengkung yang menandakan bentuk dari fondness dan friendly dalam komunikasi yang perlu dilakukan dalam meningkatkan quality time.

3.2.16.2. Kartu

Berikut ini adalah desain dari pola belakang kartu ketika sudah ditambahkan logo. Pada bagian belakang kartu, emphasis yang ditekankan adalah berupa ritme visual yang menimbulkan kesan harmony dengan menggunakan repetisi icon. Bentuk vektor ini merupakan tentang pengulangan elemen yang dilakukan secara berirama. Lauer dan Pentak (2012) kata *Unity* berarti adanya kesatuan dan kesesuaian di dalam elemen-elemen desain. Elemen yang berbeda seolah-olah dapat menjadi satu kesatuan yang sama ketika digabung dalam sebuah karya desain. Istilah lain yang sering ada merupakan harmoni. Bagaimana suatu elemen tampak harmonis bersama dan tidak terpisah atau berantakan.



Gambar 3.66. Desain kartu final

1. Kartu tebak

Kartu tebak menggunakan warna dasar kuning, dengan konten menebak apa yang menjadi kesukaan tiap pemain. Saat mendapat kartu ini pemain mengetahui apa yang menjadi kesukaan dari masing-masing pemain dengan suasana yang menyenangkan.



Gambar 3.67. Cetak kartu kuning



Gambar 3.68. Layout kartu kuning

2. Kartu jika

Kartu jika menggunakan warna biru, yang memiliki konten untuk mengajak pemain berpikir. Jika pemain berada dalam situasi tertentu hal apa yang ingin dilakukan.



Gambar 3.69. Cetak kartu biru



Gambar 3.70. Desain kartu biru

3. Kartu lakukan

Kartu lakukan menggunakan warna dasar merah, berisi konten untuk mengajak pemain untuk melakukan kegiatan tertentu yang ada pada kartu, seperti menyanyi, menari, atau menirukan gerakan. Ketika pemain mendapatkan kartu ini maka mereka harus melakukan kegiatan yang ada di kartu, sehingga suasana semakin seru dan bersemangat.



Gambar 3.71. Cetak kartu merah



Gambar 3.72. Cetak kartu merah

3.2.16.3. Papan

Pada awalnya papan hanya berbentuk kotak-kotak persegi untuk melihat jalannya peraturan selama bermain. Kemudian penulis mendesain layout papan dan memberikan margin pada sisi tepi *board game*. Bagian *background* ditambahkan elemen visual berupa bentuk vektor dari kegiatan yang biasa dilakukan dengan keluarga. Ilustrasi menggunakan vektor yang digunakan diberi aksen lengkung untuk mendapatkan visual yang *friendly*. Penyusunan visual dibentuk seperti pola dari *icon* kegiatan yang dilakukan, dimana semuanya menunjukkan irama teratur. Ritme ini terdiri

dari pola yang berurutan sehingga membentuk harmony dimana elemen yang sama akan muncul repetisi secara teratur. Menurut Lauer dan Pentak (2012), struktur ritme dalam seni visual dengan menggunakan sensasi seperti indra penglihatan, suara, dan pendengaran. Kemudian emphasis yang dituju berupa, ritme visual dengan menggunakan repetisi elemen garis, bentuk atau warna. Warna utama pada papan menggunakan warna hijau yang melambangkan harmonis. Dikatakan juga menurut Haller (2019), warna hijau melambangkan keseimbangan dari ketiga warna kartu yang dipakai yaitu (merah) tubuh, (kuning) emosi, dan (biru) pikiran. Warna hijau berarti sesuatu yang berkaitan dengan alam, harmonis, damai, dan kehidupan. Pada bagian jalan tiles papan, diberi warna yang sesuai dengan kartu yang harus diambil ketika berada di tiles tersebut. Setelah itu penulis juga menambahkan icon pada track jalan sesuai dengan icon yang ada pada tiap kartu. Urutan dalam meletakkan tiles pada papan juga sesuai dengan tantangan yang ada, karena yang paling mudah adalah kartu tebak, maka diletakkan di awal, kemudian baru menuju ke tengah ada kartu jika, hingga menuju ke *finnish* baru ada kartu merah.



Gambar 3.73. layout margin papan



Gambar 3.74. Papan final

3.2.16.4. Token

Token pada papan diambil berdasarkan sketsa yang telah dibuat sebelumnya. Warna yang dipakai adalah warna yang terkesan vivid, dan sesuai dengan warna tiap pemain. Bentuk visual yang dipakai adalah vektor bentuk hati dan bintang. Dalam permainan jika seseorang mendapatkan token berarti ia berhasil melakukan suatu kegiatan dalam kartu, misalnya berhasil menebak hal apa yang pemain lain sukai, mendengarkan cerita atau menjawab pertanyaan pada kartu. Sehingga token digunakan sebagai bentuk apresiasi atau reward pada anak ketika berhasil melakukan misinya. Oleh karena itu bentuknya adalah bintang dan dikelilingi oleh bentuk hati pada pinggirnya. Untuk pola bagian belakang token digunakan pola yang sama dengan kartu, hal ini guna menciptakan adanya unsur kesesuaian pada desain. Menurut Lauer dan Pentak (2012), pada prinsip desain, kata harmony berarti adanya kesatuan dan kesesuaian antara elemen desain yang satu dan yang lainnya dalam desain.



Gambar 3.75. Bentuk Token Pemain

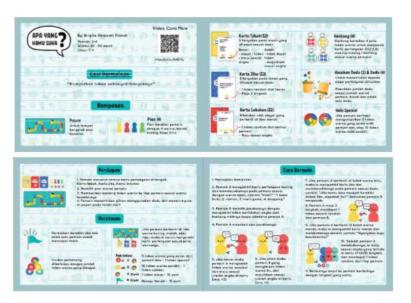


Gambar 3.76. Bentuk Token Spesial

3.2.16.5. Rulebook

Dalam mendesain *rulebook*, pertama dibuat bentuk layoutnya terlebih dahulu. Ukuran *rulebook* adalah 14 cm x 10 cm, dimana ukuran tidak terlalu besar atau terlalu kecil untuk dibaca oleh orang tua dan anak-anak. Berikut ini adalah tampilan *layout* pada *rulebook* dengan margin 5 mm. Menurut Tondreau (2019), didalam layout suatu halaman terdapat grid yang berfungsi sebagai pembagi konten dan informasi. Struktur dasar grid yang digunakan adalah gabungan antara *two-column grid* dengan *hierarchical grids*. Penggunaan *two-column grid*, digunakan untuk mengatur dan membagi banyaknya informasi teks mengenai peraturan dan komponen menjadi beberapa kolom. *Hierarchical Grids*, grid ini

membagi halaman menjadi bentuk horizontal, digunakan untuk memudahkan proses keterbacaan peraturan pada *rulebook*.



Gambar 3.77. Desain layout rulebook

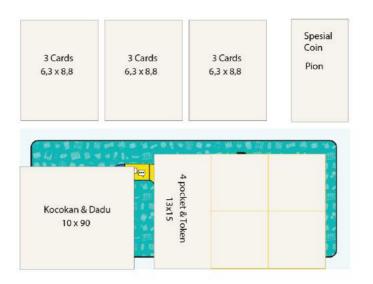
Konten pada rulebook terdiri dari cover yang berisi logo *board game*, keterangan jumlah, umur, dan waktu permainan. Didalamnya terdapat qr code mengenai video cara bermain, goal dari permainan, komponen, persiapan bermain, peraturan dan cara bermain. Pada cara bermain penulis menambahkan ilustrasi seperti bentuk komponen serta ilustrasi pemain dan aktivitasnya, guna mempermudah *user* untuk mengerti cara bermain *board game* ini.



Gambar 3.78. Desain Rulebook

3.2.16.6. *Packaging*

Packaging didesain berdasarkan ukuran besarnya komponen-komponen pada board game. Komponen yang ada berupa 3 kartu; kartu tebak, kartu jika, dan kartu lakukan, kocokan dadu dan dadu, 4 buah kantong dan token, serta pion dan token spesial. Berikut ini adalah penyusunan bagian dalam packaging untuk mendapatkan ukuran yang sesuai sehingga didapatlah ukuran 32x25x10 cm.



Gambar 3.79. Desain ukuran packaging

Setelah itu penulis juga mendesain bentuk visual ilustrasi pada papan. Mengikuti dengan bentuk visual sebelumnya maka warna yang dominan dipakai adalah warna hijau untuk memberikan kesan harmony, dengan pola dari icon kegiatan yang disukai bersama. Penekanan warna pendukung lainnya yang dipakai adalah warna biru, kuning, dan merah, sebagai tanda warna pada kartu. Kemudian diberikan sedikit penjelasan mengenai isi dari board game seperti tulisan board game untuk "kumpul bersama keluarga" dan "mengetahui diri sendiri dan orang lain". Pada tulisan tersebut diberikan penekanan visual berupa bentuk balon pembicaraan dengan aksen lengkung diujungnya untuk memberikan kesan pembicaraan yang bersahabat dan akrab.



Gambar 3.80. Desain packaging



Gambar 3.81. Sample mockup packaging

Terakhir ketika semua komponen *board game* telah selesai dibuat, maka penulis akan memproduksinya. Berikut ini adalah beberapa foto ketika *prototype board game* telah dicetak.



Gambar 3.82. Foto cetak board game 1



Gambar 3.83. Foto cetak board game 2