

BAB III

METODOLOGI

3.1 Metodologi Pengumpulan Data

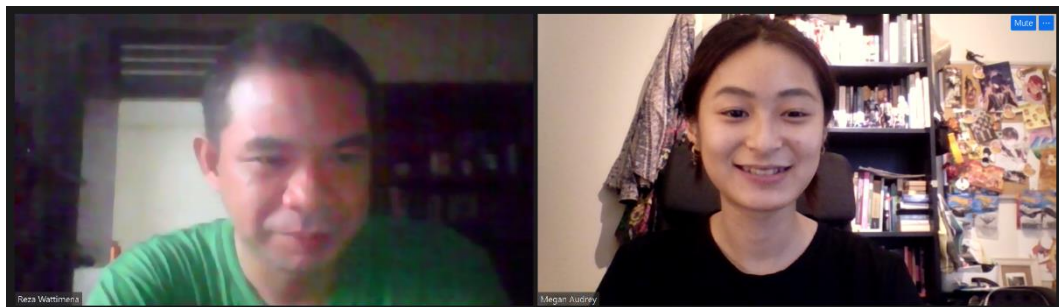
Penulis akan menggunakan metode pengumpulan data secara hybrid. Pengumpulan data akan mencakup wawancara, survey, observasi, dan kuesioner yang dilakukan kepada masyarakat DKI Jakarta. Penulis menggunakan metodologi campuran dikarenakan ingin mendapat jawaban general dari masyarakat (kuantitatif) dan jawaban rinci dari masing-masing pribadi (kualitatif) agar dapat menyimpulkan hipotesis dengan tepat.

3.1.1. Wawancara

Menurut Aris Kurniawan dalam artikelnya yang berjudul Pengertian Wawancara (2019), wawancara adalah metode yang dilakukan untuk mendapatkan informasi atau keterangan akan suatu hal yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber. Wawancara dilakukan penulis untuk memperoleh informasi dan jawaban yang lebih spesifik dan mendalam mengenai teknis card game dan perkembangan masyarakat dalam periode *achievement society* yang mengganggu produktivitas dan berkelanjutan menjadi hal yang kurang sehat.

Penulis telah melakukan wawancara dengan professor Reza A. A Wattimena yang merupakan seorang dosen filsafat dan penulis buku Menjadi Manusia Otentik pada tanggal 7 Oktober 2020. Menurut beliau, masyarakat perlu melihat ke dalam untuk bisa menghadapi sistem atau periode masyarakat masa kini. Cara agar manusia bisa berefleksi ke dalam diri adalah dengan meningkatkan

critical thinking. Usia 20 tahun awal sampai 20 akhir merupakan masa-masa krusial karena rentang usia tersebut merupakan rentang dimana masyarakat masih mementingkan kehidupan sosial dan mengejar opini publik, oleh karena itu penting untuk meningkatkan pola pikir kritis. Jika ditinjau ulang, usia manusia untuk belajar berpikir kritis dapat dimulai sejak usia 15 tahun, lebih cepat dipelajari lebih baik. Namun, usia kritis yang perlu mendalami atau mengenal diri lebih dalam adalah usia rentang usia 20 tahun ke atas karena sudah lebih matang dan mengenal kehidupan baik Pendidikan dalam perguruan tinggi dan pekerjaan. Masyarakat perlu mengenal diri agar bisa menjadi otentik, berani menjadi berbeda demi kebahagiaan dirinya sendiri agar tidak hidup dalam tekanan masyarakat.



Gambar 3.1. Wawancara bersama Prof. Reza A. A. Wattimena

Penulis juga telah melakukan wawancara online dengan ibu Naomi Ernawati, seorang psikolog yang bekerja di DKI Jakarta. Penulis melakukan wawancara melalui chat dengan dokter di aplikasi HaloDoc. Beliau mengatakan bahwa banyak orang-orang yang merasa tertekan, dan solusi yang cukup baik agar orang-orang dapat bercerita dengan perkumpulan mereka dan berkata dengan jujur. Media ini dapat membantu seseorang untuk bisa membuka diri.



Gambar 3.2. Profil Psikolog Naomi Ernawati

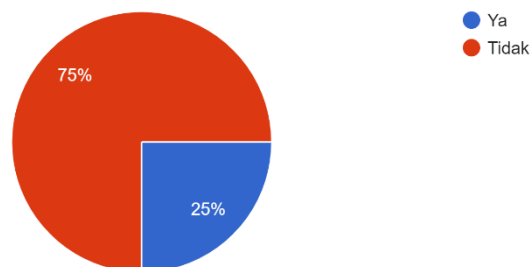
3.1.2. Focus Group Discussion (FGD)

Focus group discussion adalah penelitian dengan metode kualitatif digunakan untuk menanyakan sekelompok orang yang telah ditentukan mengenai suatu hal yang akan dicatat, diteliti, dan dianalisis agar menjadi hasil yang matang. Penulis akan menggunakan *focus group discussion* untuk mendapatkan opini dan pendapat dari target yang telah disesuaikan oleh penulis.

3.1.3. Kuesioner Online

Menurut KBBI daring kuesioner adalah alat riset atau survei yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dari kelompok orang terpilih melalui wawancara pribadi atau melalui pos; daftar pertanyaan. Kuesioner akan disebarakan lewat media online agar dapat menjangkau banyak orang di lokasi yang berjauhan (KBBI, n.d). Kuesioner yang saya sebarakan bertujuan untuk mengetahui kuantitas masyarakat yang sadar berada di periode *achievement society* dimana mayoritas masyarakat cenderung mengalami produktivitas yang tidak sehat dan merasa tertekanan karena lingkungan sosial dan diri sendiri. Berikut merupakan hasil data yang telah saya dapatkan.

Apakah Anda pernah mendengar tentang istilah Achievement Society
92 responses

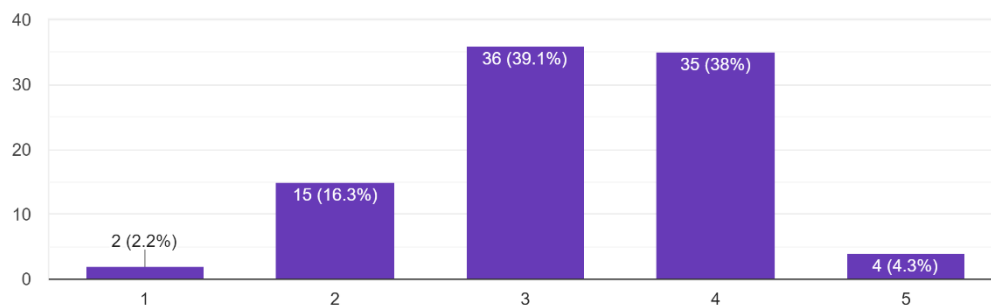


Gambar 3.3. Bagan Pertanyaan Pertama

Menurut data kuesioner yang telah saya kumpulkan, 75% responden tidak pernah mendengar istilah *achievement society* dan hanya sebanyak 14.1% responden yang memiliki pengetahuan mengenai *achievement society*.

Anda merasa sebagai orang yang produktif

92 responses

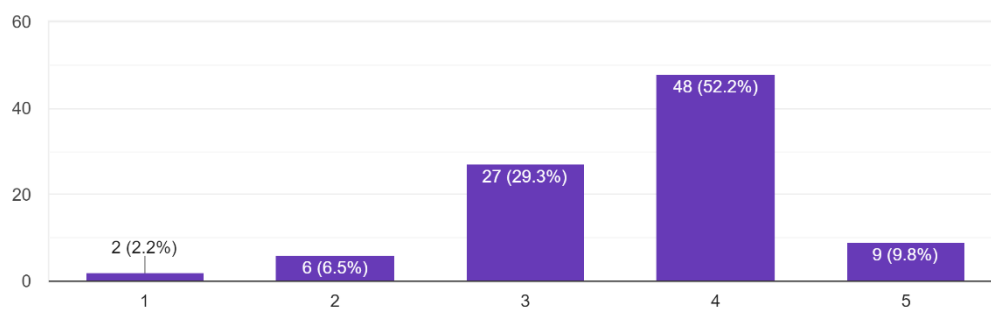


Gambar 3.4. Bagan Pertanyaan Ke-4

Menurut data kuesioner yang telah saya kumpulkan, responden mayoritas menganggap diri mereka dalam skala cukup produktif dan produktif. Sebanyak 39.1% responden mengkategorikan diri mereka sebagai orang yang cukup produktif.

Anda ambisius dalam mengerjakan tugas/ pekerjaan

92 responses

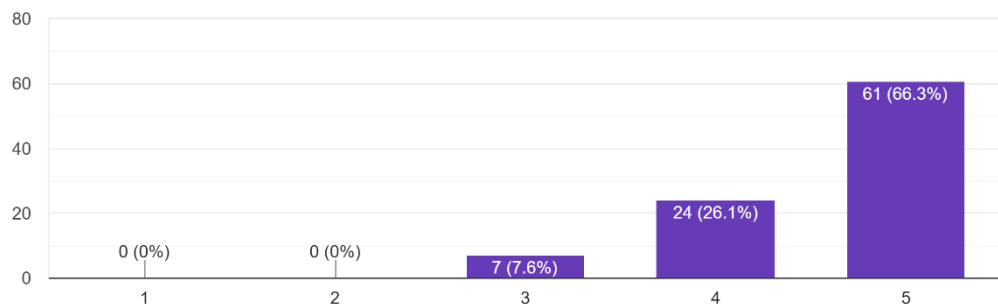


Gambar 3.5. Bagan Pertanyaan Ke-5

Pada pernyataan kelima, penulis menyimpulkan mayoritas responden merasa diri mereka ambisius dalam mengerjakan pekerjaan ataupun tugas yang

diberikan kepada mereka. Sebanyak 52.2% responden mengkategorikan diri mereka dalam skala ambisius.

Anda merasa senang saat menyelesaikan tugas/ pekerjaan
92 responses

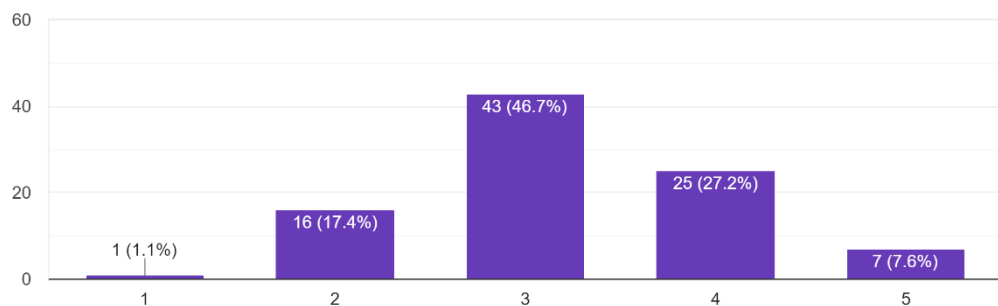


Gambar 3.6. Bagan Pertanyaan Ke-8

Pernyataan kedelapan membuat penulis dapat menyimpulkan semua responden berada dalam skala cukup senang sampai senang sekali setelah menyelesaikan tugas ataupun pekerjaan. Tidak ada satupun responden yang tidak senang ketika menyelesaikan tugas atau pekerjaan mereka. 66.3% responden merasa sangat senang.

Anda selalu menikmati mengerjakan tugas/ pekerjaan Anda

92 responses

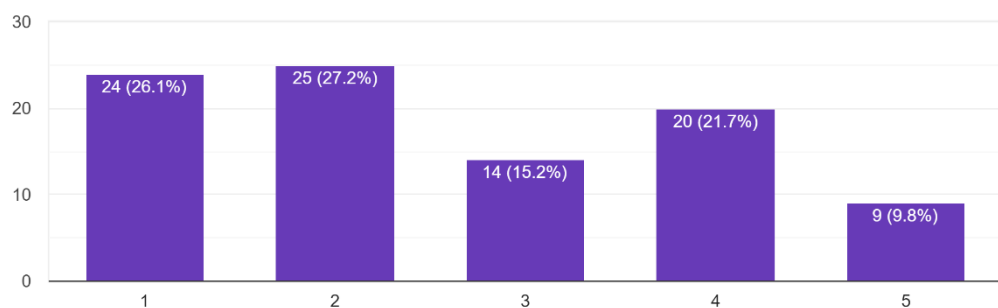


Gambar 3.7. Bagan Pertanyaan Ke-10

Namun, pada pernyataan kesepuluh mayoritas responden merasa mereka dalam skala cukup menikmati, masih banyak responden yang merasa tidak menikmati pekerjaan mereka. Sebanyak 17.4% responden merasa tidak menikmati pekerjaan atau tugas mereka dan hanya 7.6% responden yang sangat menikmati pekerjaan atau tugas masing-masing. Hal ini membuat penulis menyimpulkan perasaan senang setelah menyelesaikan tugas tidak selalu didasari oleh perasaan menikmati pekerjaan.

Anda menyelesaikan tugas/ pekerjaan agar sama seperti yang lainnya

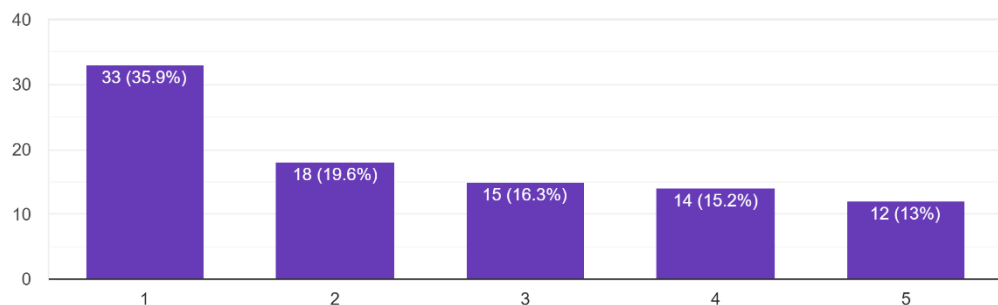
92 responses



Gambar 3.8. Bagan Pertanyaan Ke-12

Penulis juga membuat pernyataan untuk mengetahui apakah responden melakukan tugas atau pekerjaan mereka agar sama seperti orang lain. Lalu, skala yang penulis dapatkan adalah mayoritas responden tidak melakukan pekerjaan atau tugas agar sama dengan orang lain, tetapi masih cenderung banyak orang yang memang melakukan pekerjaan atau tugas agar sama seperti yang lain. Sebanyak 27.2% responden tidak setuju dengan pernyataan penulis, tetapi terdapat 21.7% responden yang setuju bahwa mereka memang melakukan pekerjaan agar sama seperti orang lain.

Anda harus sama seperti teman-teman di lingkungan Anda (mereka bekerja, Anda harus bekerja juga/ mereka kuliah/ Anda harus kuliah juga)
92 responses

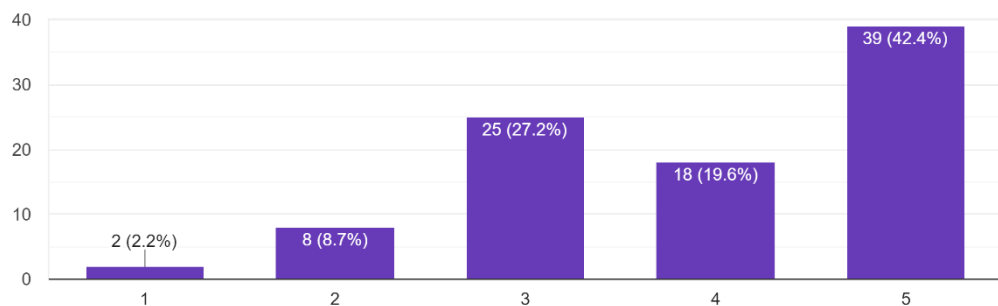


Gambar 3.9. Bagan Pertanyaan Ke-13

Mayoritas responden sangat tidak setuju dengan pernyataan penulis bahwa mereka tidak perlu sama seperti orang-orang di sekitarnya dalam hal pekerjaan atau akademis. Sebanyak 35.9% responden merasa demikian.

Anda merasa orang-orang di sekitar lebih produktif

92 responses

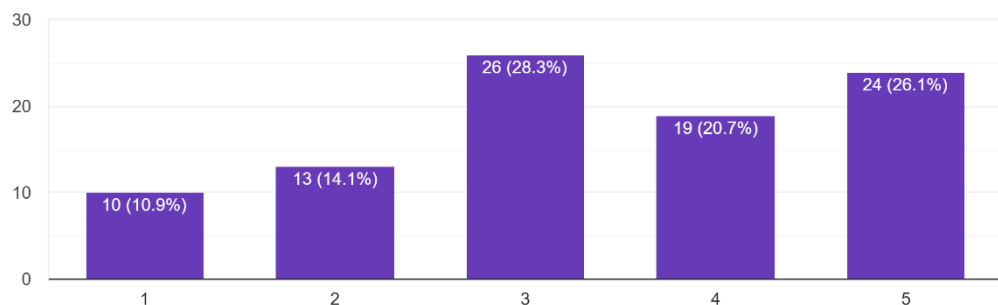


Gambar 3.10. Bagan Pertanyaan Ke-14

Namun, 42.2% responden sangat setuju dengan pernyataan bahwa mereka memang merasa orang-orang di sekitar atau lingkungan mereka lebih produktif dari diri mereka sendiri. Jadi, penulis memiliki kesimpulan sementara yaitu mayoritas responden tidak merasa perlu untuk sama seperti orang lain tapi cukup terintimidasi dengan orang-orang yang berada di lingkungan mereka dalam hal produktivitas. Kesimpulan sementara penulis dapat dibuktikan dengan data dari kuesioner berikut.

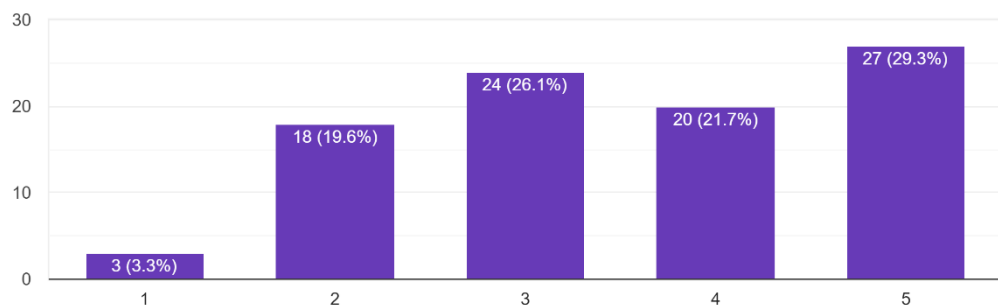
Anda mengalami peer pressure

92 responses



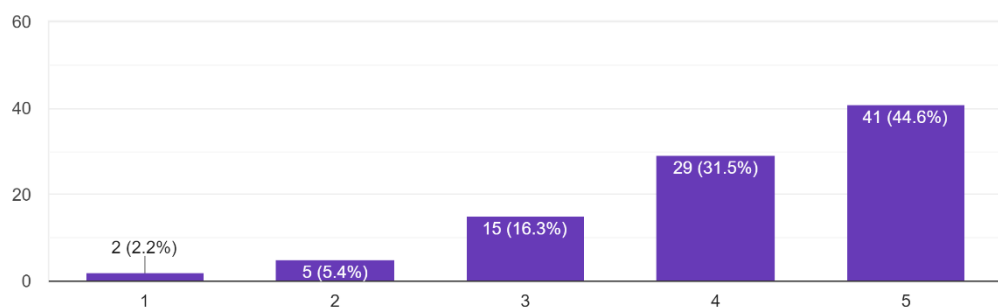
Gambar 3.11. Bagan Pertanyaan Ke-15

Anda menekan diri Anda untuk menjadi lebih baik karena standar lingkungan Anda
92 responses



Gambar 3.12. Bagan Pertanyaan Ke-16

Anda menekan diri Anda untuk menjadi lebih baik karena kemauan diri sendiri
92 responses

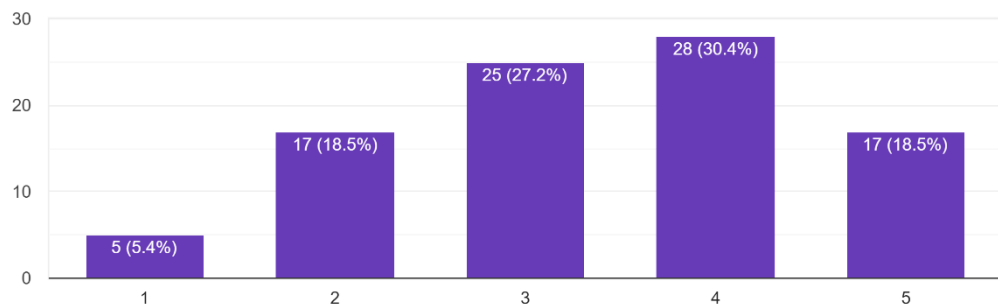


Gambar 3.13. Bagan Pertanyaan Ke-17

Responden mengalami tekanan dalam lingkungannya dan berusaha menjadi lebih baik karena standar yang ditetapkan pada lingkungan mereka. Penulis melihat bahwa mayoritas responden merasa perlu melakukan atau mencapai sesuatu karena tuntutan dari sekitar dan akhirnya dapat menyebabkan *exhaustive depression*. Sebanyak 29.3% responden berusaha menjadi lebih baik karena standar yang ditetapkan lingkungan mereka. Namun, ketika responden diberikan pernyataan tentang menekan diri sendiri karena kemauan sendiri, mayoritas

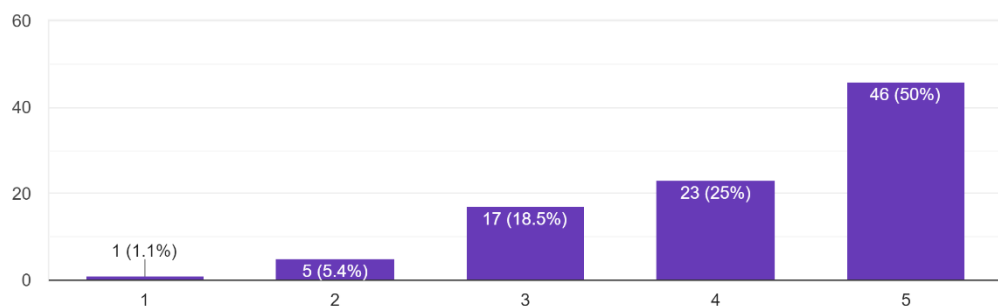
responden juga setuju. Sebanyak 44.6% responden setuju dengan pernyataan akan tekanan kepada diri sendiri. Penulis melihat masyarakat cukup bimbang tentang apa yang mereka rasakan.

Anda membuat keputusan berdasarkan kondisi di sekitar/ lingkungan Anda
92 responses



Gambar 3.14. Bagan Pertanyaan Ke-17

Lingkungan Anda berpengaruh dalam hidup Anda
92 responses



Gambar 3.15. Bagan Pertanyaan Ke-18

Penulis beranggapan bahwa karena responden mendapat tekanan dari lingkungan sosialnya, mayoritas responden membuat keputusan berdasarkan kondisi lingkungannya. Sebanyak 30.4% responden mengambil keputusan

berdasarkan kondisi lingkungannya dan 50% responden merasa lingkungan sosial mereka memang berpengaruh dalam hidupnya.

Jelaskan mengenai rasa kebebasan yang Anda rasakan (dari tekanan sosial/ tekanan pekerjaan/ tekanan akademik/ lainnya)

92 responses

bebas untuk melakukan apa saja, tidak ada larangan, kekangan dll

Tekanan pekerjaan

Melakukan apapun sesuka kita tanpa paksaan atau tekanan dari orang lain

bisa bebas berekspresi tanpa memikirkan kata orang lain

Terasa terperangkap dalam sistem

Buat sekarang sih gw malah enjoy dengan circle gw yg rata" udah kerja gt" jd bukan jd tekanan buat gw untuk ngimbangi mrk tp malah jadi motivasi buat gw dan gw juga orangnya gapeduli ama omongan org kalo misal di omongin masalah nilai gw jelek atau hasil kerja gw jelek, gw lebih suka mrk jujur n ngasi input buat gw kedepannya

bebas dalam mengambil keputusan dan menjalankannya

berkarya

Gambar 3.16. Bagan Pertanyaan Ke-20

Apa yang Anda rasakan dalam kondisi lingkungan sosial yang Anda jalani?

92 responses

lelah
tidak terlalu nyaman
Sedikit tertekan
Saya tidak merasakan tekanan dari sosial, tetapi lebih ke rasa untuk bertanggung jawab atas semua hal yg sudah di saya dapatkan seperti kuliah maupun pekerjaan
Toxic. Semua orang berusaha menjadi orang yang bukan diri mereka. Strata sosial lebih penting dari keluarga dan teman.
Now? Lumayan stress, anxiety tiap hari tiap jam. Bingung harus ngapain karena keadaan corona juga. Karena lingkungan ada yg WFH peduli sm corona, ada yg kerja di luar gapeduli sama sekali. Tp dua"nya is asking me to do what I dont want to do
Terkadang merasa down karena merasa tertinggal dari teman-teman

Gambar 3.17. Bagan Pertanyaan Ke-21

temen2 pd ambis semua jd merasa hrs kerjain juga hahaha
Semua sepertinya sangat berusaha mencari kebahagiaan, membanding2kan diri dengan orang lain dan pencitraan (even di medsos)
Tertekan, namun tertantang.
Biasa aja. Udah terlalu lelah.

Gambar 3.18. Bagan Pertanyaan Ke-21

tertekan, kurang bisa bebas
Terlalu banyak kompetisi di sosial media
di rumah bikin males. didorong kerja mulu jadi males kerja.
Tertekan, tapi saya mencoba untuk melupakannya dengan hal lain.
Kadang diterima, tp kadang perlu menyesuaikan

Gambar 3.19. Bagan Pertanyaan Ke-21

Mayoritas responden merasa terperangkap, lelah, tertekan, merasa tertinggal, dan lain-lain. Tekanan dan standar sosial akan produktivitas membuat responden yang terdapat dalam periode masyarakat yang „bebas“ justru tidak merasa bebas, malah semakin tertekan. *Achievement society* membawa kata-kata positif untuk menekan lingkungan sosial untuk membuat sebuah standar khusus.

3.1.3.1. Kesimpulan Kuesioner Online

Para responden kuesioner online ini merupakan masyarakat yang rentang usianya 21-24 tahun dan berdomisili di DKI Jakarta. Penulis menyimpulkan bahwa mayoritas responden merasa tertekan karena standar sosial yang diciptakan pada lingkungan mereka. Sehingga mereka cenderung terpaksa untuk mengikuti standar dengan menjadi produktif dan menekan diri mereka sendiri. Hal ini membuat responden mengalami produktivitas yang tidak sehat dan lelah secara mental. Banyak diantara mereka yang mengatakan dan merasa bebas, baik dalam berekspresi, mengambil keputusan, dan lain-lain. Namun, di sisi lain, mereka merasa tertekan dan kelelahan. Dari data yang telah didapat, penulis berkesimpulan bahwa masyarakat masih belum menyadari bahwa kebebasan (*positive term*) yang mereka rasa mereka dapat sebenarnya membawa diri mereka kepada tekanan yang lebih tinggi. *Achievement society* membuat masyarakat menerima *excess of positivity* sehingga mereka tidak sadar bahwa kebebasan tersebut membuat mereka menekan diri mereka sendiri dengan produktivitas yang tidak sehat.

3.2. Metodologi Perancangan

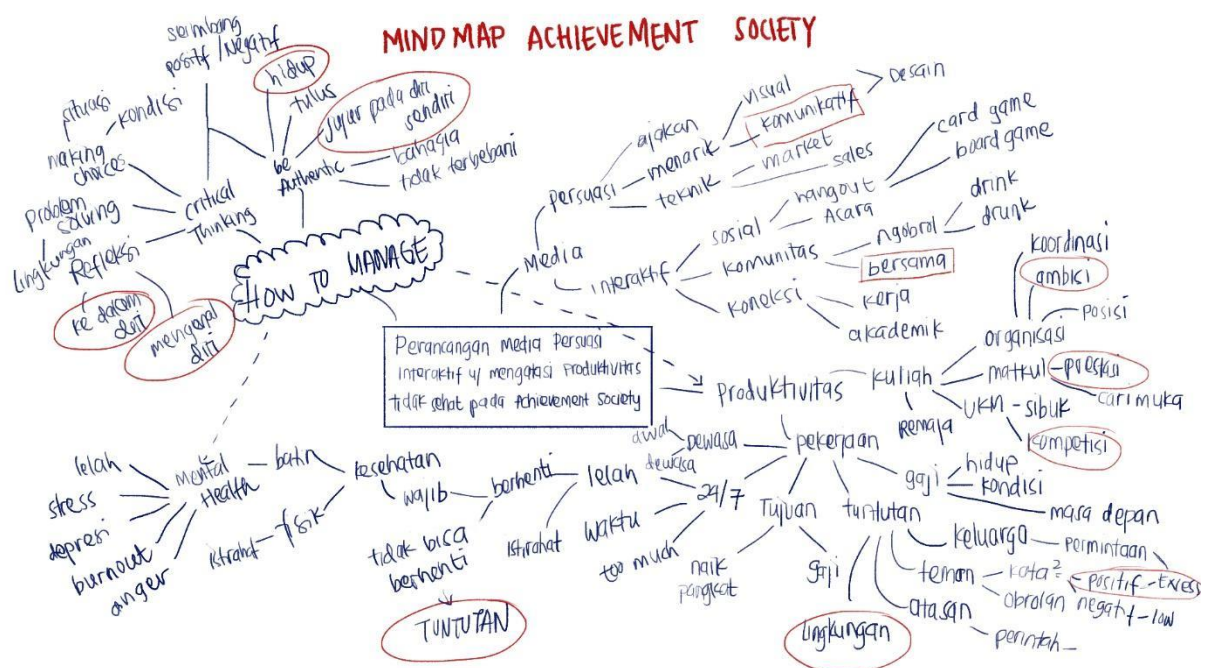
Output dari tugas akhir ini adalah sebuah media interaktif dengan jenis *card game*. Media interaktif jenis *card game* atau konsep gamifikasi merupakan solusi yang penulis ambil karena game dapat menggambarkan proses kehidupan yang nyata sambil melatih para pemain memecahkan masalah dengan bentuk yang lebih sederhana (Lloyd & de Poel, 2008). Konsep bermain untuk edukasi merupakan cara yang cukup efektif. Cara ini dapat membantu untuk menyadarkan masyarakat yang berusia 21 sampai 29 tahun akan pentingnya berpikir kritis atau *critical thinking* dalam menyikapi tekanan lingkungan sosial dan diri sendiri untuk mengikuti arus produktivitas yang tidak sehat, menggunakan permainan merupakan solusi edukasi tanpa diketahui. Perlahan-lahan mereka akan mendapat pengetahuan baru dan secara tidak sadar menerapkan pengetahuan baru dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, media ini menjadi solusi utama perancangan tugas akhir dengan tema *critical thinking*. Dalam membuat sebuah *game*, seorang pembuat konsep *game* harus melakukan sebuah pengujian, analisis, revisi, dan mengulang proses tersebut. Proses tersebut dikenal sebagai proses iterasi, semakin banyak iterasi yang dilakukan, semakin baik pula perancangan konsep *game* tersebut (Fullerton et al, 2008).

Setelah melakukan ideasi dan pengembangan terhadap perancangan *game*, para *creator* dapat beralih ke tahap purwarupa atau *prototyping*. Terdapat dua jenis purwarupa yang dapat dieksekusi, purwarupa berbentuk fisik dan digital. Purwarupa fisik dapat membantu perancang permainan untuk fokus dengan *gameplay* yang dibuat dan dapat memberikan uji coba kepada semua orang (sesuai

target) tanpa *player tester* harus memiliki sebuah pengetahuan tertentu tentang teknologi maupun ilmu (Fullerton et al, 2008).

3.2.1 Concepting/ Ideation

Menyusun konsep permainan, seperti tema yang akan dibawa, brainstorming ide dalam tema tersebut. Proses ideasi dilakukan untuk mencari sebanyak-banyaknya informasi berpikir secara konvergen untuk menemukan klimaks atau konflik pada permainan. Lalu berpikir secara divergen untuk menganalisa kembali konsep yang sudah diambil. Melakukan iterasi diperlukan untuk memperjelas sistem. Untuk mencapai sebuah konsep yang baik, penulis membuat mindmap agar dapat terlihat jelas pemetaan konsep dari perancangan *card game* ini. Berikut merupakan mindmap yang telah penulis rangkai.



Gambar 3.20. Mind map

Setelah membuat mindmap dapat ditemukan keywords untuk menggambarkan konsep secara keseluruhan tentang media interaktif ini. Keywords akan membantu dalam tahap *concepting* karena keywords merupakan pemikiran dasar dari seluruh game ini, fondasi. Penulis telah merancang konsep untuk *card game* KAN dan berikut merupakan *concept board* yang telah penulis siapkan. Konsep Kartu Kan adalah bermain media interaktif jenis *card game* dengan teman atau kerabat untuk bersantai dan pergi sejenak dari tuntutan sosial dan pekerjaan terhadap diri masing-masing. Memainkan card game dengan jenis pertanyaan-pertanyaan dapat membangun kedekatan dengan orang-orang di sekitar kita yang ikut bermain. Karena dapat melihat pendapat atau opini yang mereka utarkan, diharapkan para pemain dapat menjadi lebih open-minded dan lebih mengerti dengan situasi dan kondisi lingkungannya. Kartu ini diharapkan akan membantu orang-orang yang bermain untuk lebih terbuka terhadap opininya, menjadi otentik, dan dapat berpikir lebih kritis.



Gambar 3.21. Reference Board

Kartu Kan adalah permainan kartu yang berupa pertanyaan-pertanyaan dari 4 kategori utama yaitu tentang diri sendiri, tentang lingkungan sosial atau pertemanan, tentang hubungan atau asmara, dan yang terakhir adalah tentang tuntutan yang diberikan atau berhubungan dengan keluarga. Dari beberapa kategori ini penulis telah melakukan iterasi. Sebelumnya, terdapat 5 kategori kartu tentang diri, tentang teman, tentang keluarga, tentang uang, dan tentang asmara. Namun, penulis merasa kategori harus lebih masuk akal dan efektif. Oleh karena itu, penulis membuat kategori kartu menjadi 4 kategori dengan bidang yang lebih tertata. Tidak hanya terdapat 4 kategori pertanyaan dalam permainan kartu ini. Namun, penulis juga telah membuat kartu event yang akan menjadi objektif pada setiap ronde permainan. Iterasi telah dilakukan untuk memaksimalkan fungsi kartu dalam permainan.

Ide yang penulis buat untuk perancangan media interaktif ini adalah bentuk media yang interaktif berbentuk *card game* dengan warna-warna primer yang kontras, visual kartu yang sederhana, agar pemain media ini focus pada pesan yang disampaikan pada setiap kartu. Penggunaan warna primer diharapkan dapat memudahkan para pemain dalam mengingat kategori-kategori pada kartu Kan. Media ini dirancang untuk menjadi media yang fleksibel dalam membantu membentuk mindset produktivitas pada achievement society.

Konsep yang penulis rancang adalah kartu pertanyaan dengan berbagai kategori untuk bercerita kepada orang lain di lingkungan sosial mereka maupun lingkungan pekerjaan mereka. Dengan bentuk pertanyaan, kartu ini juga bertujuan

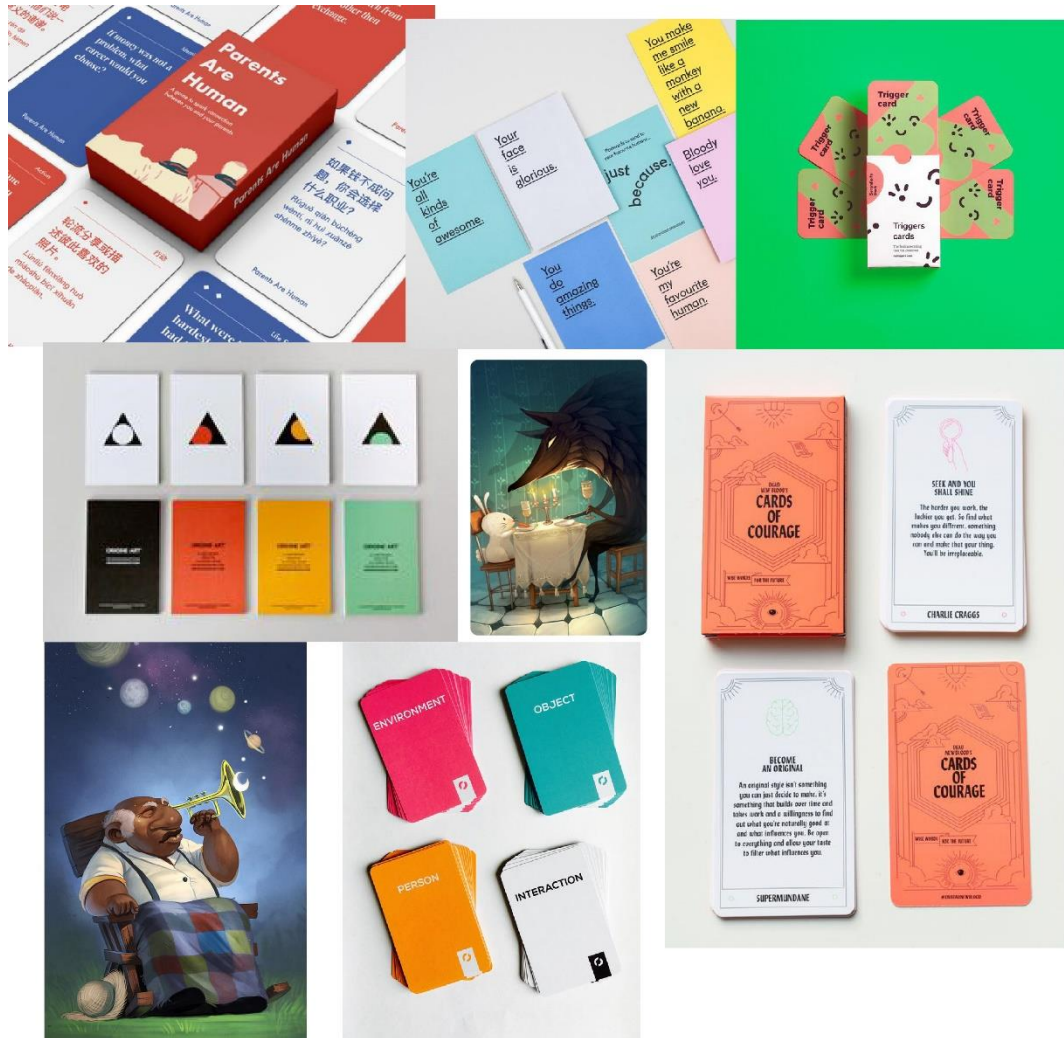
agar orang-orang yang memainkan kartu ini bisa reflektif terhadap jawaban mereka dan jujur kepada diri sendiri. Hal ini dapat memicu mereka untuk berpikir lebih kritis. Lalu, jujur terhadap diri sendiri dapat membuat mereka juga lebih menjadi manusia yang otentik dan tidak akan mudah terbawa tekanan yang diberikan oleh masyarakat pada periode perkembangan masyarakat *achievement society*.

KONSEP Refleksi diri Bermain kartu dapat membuat kita lebih relax dan berhenti sejenak dari tuntutan pekerjaan dan situasi sosial. Bermain jenis kartu dengan pertanyaan-pertanyaan juga dapat membuat kita lebih terbuka akan pendapat dan perasaan orang lain. Oleh karena itu jenis card game ini akan membuat orang-orang lebih open-minded IDE Card game dengan jenis kartu pertanyaan yang dimainkan bersama dengan teman-teman. Menggunakan color palette dengan warna cerah dan icon sederhana agar informasi yang disampaikan lebih mudah diterima.	KEYWORDS Open-minded, mengenal ke dalam diri, ucapan BIG IDEA Realizing things before you die KONSEP VISUAL Simple, flexible, informative (Icon, typography) KONSEP INTERAKTIF Community game, offline based, objective by rules MEDIA Card Game, community
---	--



Gambar 3.2.1.1. Concept Board

Gambar 3.22. Concept Board



Gambar 3.2.1.2. Moodboard

Gambar 3.23. Moodboard

Konsep moodboard yang penulis rancang adalah perwujudan dari big idea dan key visual yang sudah dibuat untuk media interaktif Kan. Bentuk kartu yang sederhana dengan layout minimalis dan ilustrasi sebagai elemen pendukung visual pada kartu ini.

3.2.2 Prototyping

Membuat prototype untuk melihat visual, alur permainan atau sistem, konflik, aturan dapat berjalan dengan baik. Lalu penting melakukan iterasi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan permainan yang telah dibuat. Penulis telah membuat prototype dalam bentuk kartu digital agar dapat menjalani playtest dengan lebih mudah. Berikut merupakan hasil prototype pertama yang telah penulis lakukan.

1. Visualisasi Logo Kartu Kan

Pada pembuatan prototype kartu Kan, penulis memvisualkan big idea untuk menjadi panduan atau dasar pembuatan logo Kan. Pada prototype pertama, logo kan berbentuk seperti stetoskop yang dibalik. Alasan membuat visual logo tersebut adalah diagnosis diri, seringkali diagnosis dihubungkan dengan dokter dan seorang dokter identik dengan stetoskop. Penulis bertujuan untuk memberikan kesan dari big idea reflektif, berpikir ke dalam diri. Berpikir ke dalam, berarti dapat mengetahui apa yang terjadi dengan diri sendiri. Berikut merupakan sketsa pertama yang penulis buat dalam proses pembuatan logo Kan.



Gambar 3.24. Sketsa awal logo Kan

Sebelum membuat sketsa logo Kan, penulis mencari berbagai referensi logo beberapa card game untuk melihat bentuk logo baik dari sesama media card game maupun media desain lainnya. Berikut merupakan referensi yang telah penulis susun sebagai *insights*. Tidak hanya logo lain, tetapi penulis juga mencari referensi bentuk dari stetoskop baik bentuk asli maupun sudah menjadi icon.



Gambar 3.25. Refrensi logo Kan

2. Visual Kartu Kan

Pada pembuatan prototype secara manual penulis menggambarkan kartu dengan ukuran 55mm x 88 mm dengan sudut siku-siku. Lalu menuliskan pertanyaan-pertanyaan pada kartu agar mendapatkan bayangan penataan yang paling cocok dan tepat untuk kartu Kan. Bentuk yang paling mudah untuk dibaca adalah dengan memposisikan pertanyaan-pertanyaan di tengah kartu. Peletakkan di tengah menjadikan kartu memiliki visual yang balance. Pada pinggiran kartu juga sudah diberi margin sebagai *safe area*.



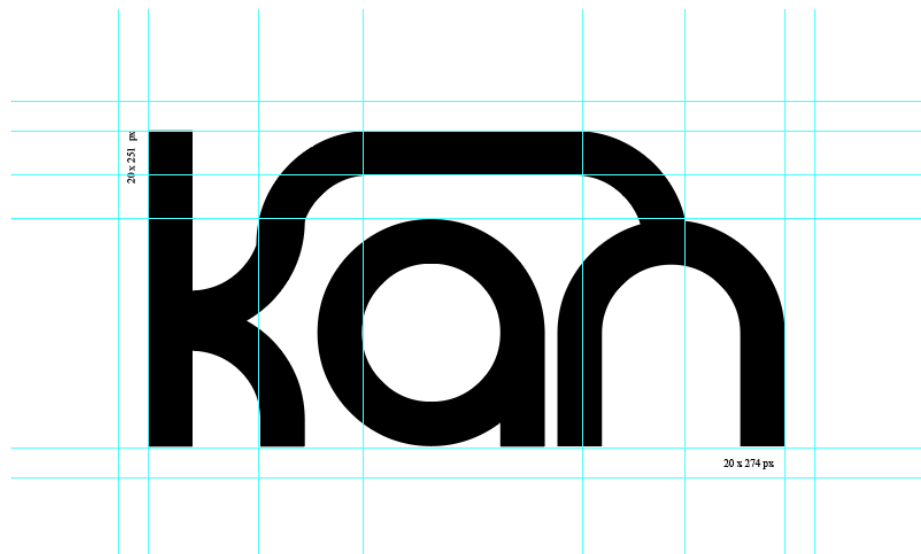
Gambar 3.26. Sketsa kartu Kan (manual)

3.2.3 Digital Prototyping

Membuat prototype secara digital untuk untuk menentukan visual yang cocok setelah melakukan prototype fisik. *Digital prototyping* lebih fokus untuk membuat card game dengan visual yang akan difinalisasi. Pada tahap ini penulis telah membuat perancangan card game KAN dengan bentuk yang lebih pasti. Berikut merupakan bentuk dari kartu KAN yang sudah didigitalisasikan.

1. Digitalisasi Logo Kartu Kan

Pada proses digitalisasi logo Kan, penulis mencari jenis typeface yang sesuai dengan konsep big idea dan sesuai dengan sketsa logo yang telah dibuat. Setelah mencoba berbagai typeface, penulis memutuskan untuk menggunakan font *Blanquotey* karena bentuk san serif dan font ini memiliki banyak lekukan dan bentuk bulat yang sesuai dengan sketsa awal logo Kan.



Gambar 3.27. Logo digital pertama kartu Kan

Logo pertama Kan lalu diterapkan di kartu-kartu Kan, baik kartu pertanyaan maupun kartu event. Lalu penulis melakukan uji konsep dan uji *prototype* untuk mendapatkan feedback mengenai media interaktif ini. Dari 23 responden untuk uji prototype dan uji konsep, terdapat beberapa poin utama yang dapat penulis simpulkan dari uji konsep dan prototype yaitu:

- (a) Visual logo kartu Kan perlu diiterasi karena dapat menjadi multi-interpretasi
- (b) Visual logo masih cukup kaku
- (c) Logo kurang merepresentasikan bentuk permainan kartu Kan

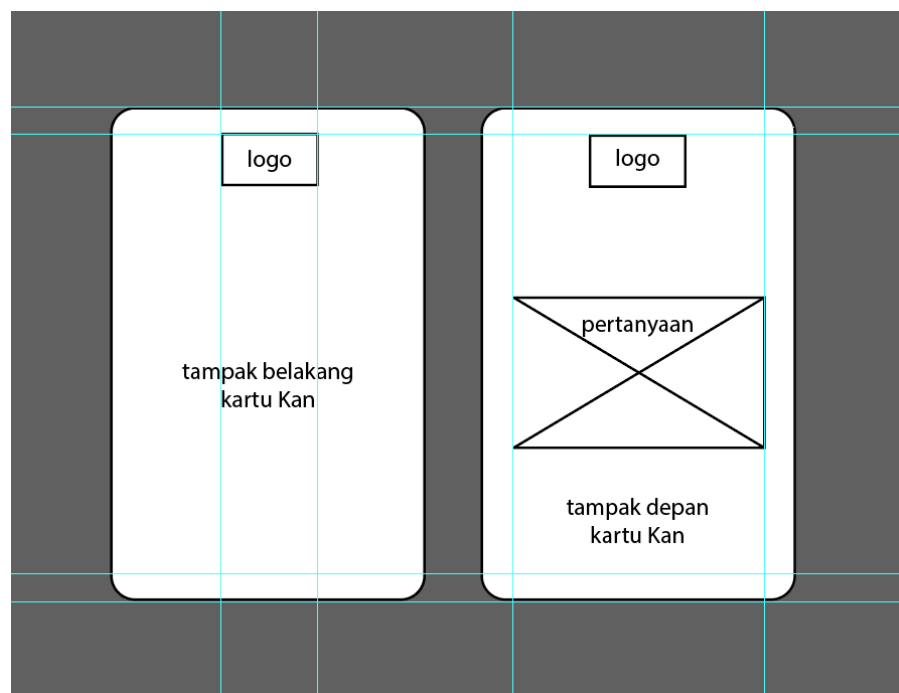
Penulis memutuskan untuk membuat iterasi kedua terhadap logo Kan. Untuk menunjukkan bentuk media ini. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah logo yang menggambarkan kartu Kan yang memiliki 4 jenis kategori. Lalu, penggambarannya lebih simetris dan membentuk huruf K sebagai inisial dari media



Gambar 3.28. Logo digital iterasi kedua Kan

2. Digitalisasi Visual Kartu Kan

Pada proses membuat visual kartu Kan, penulis membuat sketsa untuk layout pada kartu agar peletakan tulisan tidak mengganggu dan nyaman untuk dilihat. Penulis memberikan margin di pinggiran kartu sebesar 5 mm, dan menggunakan grid modular. Ukuran kartu yang didigitalisasi adalah 55mm x 88mm, pinggiran bulat sebesar 12px. Berikut merupakan perancangan prototype pertama yang didigitalisasi.



Gambar 3.29. Prototype digital pertama

Prototype pertama yang didigitalisasi berdasarkan sketsa yang telah dibuat pada prototype bentuk fisik. Dapat dilihat pada bentuk layout kartu, penataan letak pertanyaan dan logo sederhana agar mudah dibaca oleh para user. Lalu setelah sketsa digital atau low fidelity, penulis mulai

membuat high fidelity visual untuk dijadikan final artwork. Berikut merupakan prototype kartu Kan high fidelity.



Gambar 3.30. Prototype digital pertama

(tampak belakang di sebelah kiri), (tampak depan di sebelah kanan)

Pemilihan warna pada kartu dibagi berdasarkan kategori pertanyaan yang ada pada media interaktif ini. Berdasarkan moodboard dan color palette yang sudah disusun oleh penulis, warna-warna yang dipilih adalah warna-warna primer dengan sentuhan neon untuk huruf K yang tertera di visual kartu. Setiap warna mewakili sebuah kategori pada kartu, terdapat 5 jenis kategori pertanyaan pada media interaktif ini. Warna biru menggambarkan kategori diri sendiri, warna kuning menggambarkan kategori lingkungan pertemanan atau sosial, warna hijau

menggambarkan kategori pekerjaan dan tuntutan materialistis, warna merah menggambarkan kategori hubungan asmara, dan warna ungu menggambarkan kategori hubungan dengan keluarga. Berikut merupakan prototype digital tahap 1 dengan kelengkapan kategori kartu Kan.



Gambar 3.31. Prototype digital pertama kartu Kan

(tampak belakang kartu Kan, kategori dari sebelah kiri ke kanan, diri sendiri, pertemanan, materialistis, asmara, keluarga, dan kartu event)

Huruf K yang terdapat pada visual tampak belakang kartu Kan adalah elemen dekoratif yang diberikan penulis agar para pemain terbiasa melihat visual ini dan akan terus mengingat permainan Kan. Visual huruf ini dibuat miring 30 derajat untuk memberikan kesan yang lebih kasual dan fleksibel, sesuai dengan key visual yang telah dikonsepskan. Tampak depan kartu Kan menggunakan warna yang sama sesuai dengan kategori masing-masing. Berikut merupakan bentuk kartu Kan dari tampak depan.



Gambar 3.32. Prototype digital pertama kartu Kan

(tampak depan kartu Kan, kategori dari sebelah kiri ke kanan, diri sendiri, pertemanan, materialistis, asmara, keluarga, dan kartu event)

3.2.4 Play Testing

Play test dilakukan untuk memainkan *prototype* yang sudah dibuat dan bertujuan untuk melihat alur permainan dan sistem dan juga bertujuan untuk melihat apakah tujuan utama pembuatan permainan ini tercapai, juga melihat dampak yang dihasilkan setelah bermain permainan ini. Telah dilakukan play testing pada tanggal 6 November 2020, lalu dari play testing tersebut penulis mendapat banyak masukan untuk iterasi terhadap card game yang telah dirancang. Penulis mendapatkan saran untuk membuat visual pada cover kartu menjadi ilustrasi surealis agar para pemain yang bermain memiliki interpretasi masing-masing terhadap arti dari visual yang tertera pada kartu. Dengan hal ini, orang-orang dapat memiliki pendapat yang berbeda untuk setiap kartu.

Pengujian prototype Kan diikuti oleh 20 play tester, dan dilaksanakan pada setting online, menggunakan sarana Tabletopia. Platform yang dikhususkan untuk menjadi tempat pengujian prototype sebuah game. Media interaktif Kan diujikan kepada target primer penulis yaitu usia 25 tahun ke atas dan target sekunder rentang

usia 21-24 tahun. Dari platform ini, penulis menerima 4-8 orang pemain untuk memulai game ini. Berikut merupakan aturan utama card game Kan:

- (a) Dibutuhkan 4-8 orang untuk bermain
- (b) Satu pemain akan memulai ronde dengan mengambil kartu event dan kartu pertanyaan.
- (c) Lalu membacakan pertanyaan dan kartu event untuk ronde tersebut. Setiap orang yang berada di dalam permainan harus mengikuti rules yang tertera pada kartu event
- (d) Ronde akan berakhir ketika pemain yang memiliki kartu pertanyaan dan event telah selesai bercerita atau menjawab kartu tersebut
- (e) Hal ini akan terus berlanjut kepada pemain lain sesuai arah jarum jam
- (f) Permainan akan selesai saat para pemain sudah memulai pembicaraan tanpa memerlukan kartu Kan lagi.

Pengujian prototype Kan dimulai setelah pembacaan rules utama kepada para pemain. Lalu, permainan ini berjalan 6 ronde dengan 4 putaran play tester. Terdapat 20 playtester yang memberikan saran untuk melakukan iterasi. Dengan diadakannya uji prototype dengan orang-orang, penulis dapat menganalisis kondisi dan situasi yang terjadi pada saat kartu Kan dimainkan oleh orang lain.

3.2.5 Refine

Setelah prototype dibuat baik fisik maupun digital, pembuat *card game* dapat melihat kekurangan dari permainan tersebut baik dari *gameplay*, visual, dan lain-lain. Kritik dan saran dari fase *play test* dapat dijadikan bahan untuk mengiterasi *card game* tersebut.

Penulis telah melakukan iterasi dengan baik dari visual, konten, dan gamifikasi pada kartu KAN agar kartu dapat berfungsi secara maksimal untuk membantu masyarakat berpikir secara kritis dan menjadi otentik. Penulis melakukan iterasi dalam visual yaitu mengganti logo, mengganti cover kartu menjadi ilustrasi, membuat kartu event baru, menyortir kembali pertanyaan, lalu mengurangi kategori kartu menjadi 4 kategori. Feedback user yang dapat dijadikan bahan iterasi merupakan:

- (a) Visual logo kartu Kan perlu diiterasi kembali karena tidak cukup jelas maksud dari logo tersebut
- (b) Visual kartu dapat diubah menjadi ilustrasi dengan style surealis
- (c) Menambahkan rules untuk menjadi batasan pasti permainan ini

Penulis melakukan prototype day untuk melihat feedback dari para user dan mendapatkan hasil dimana responden merasa perlu dilakukan iterasi kembali terhadap logo kedua. Penulis mengiterasikan kembali dan mengolah concept board, lalu mendapatkan hasil yaitu permasalahan pada *achievement society*. Masalah yang umum pada periode perkembangan masyarakat ini kebanyakan merupakan masalah yang merujuk pada diri sendiri. Hal ini juga telah disetujui oleh psikolog Naomi Ernawati, psikolog yang berdomisili di DKI Jakarta. Dari wawancara yang telah penulis lakukan, beliau berkata bahwa masalah masyarakat paling banyak adalah dengan dirinya sendiri karena masalah pribadi atau tekanan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, iterasi logo ketiga yang penulis lakukan adalah membuat logo dengan bentuk tulisan tangan untuk menunjukkan kesan yang lebih personal dan fleksibel untuk menggambarkan media interaktif ini

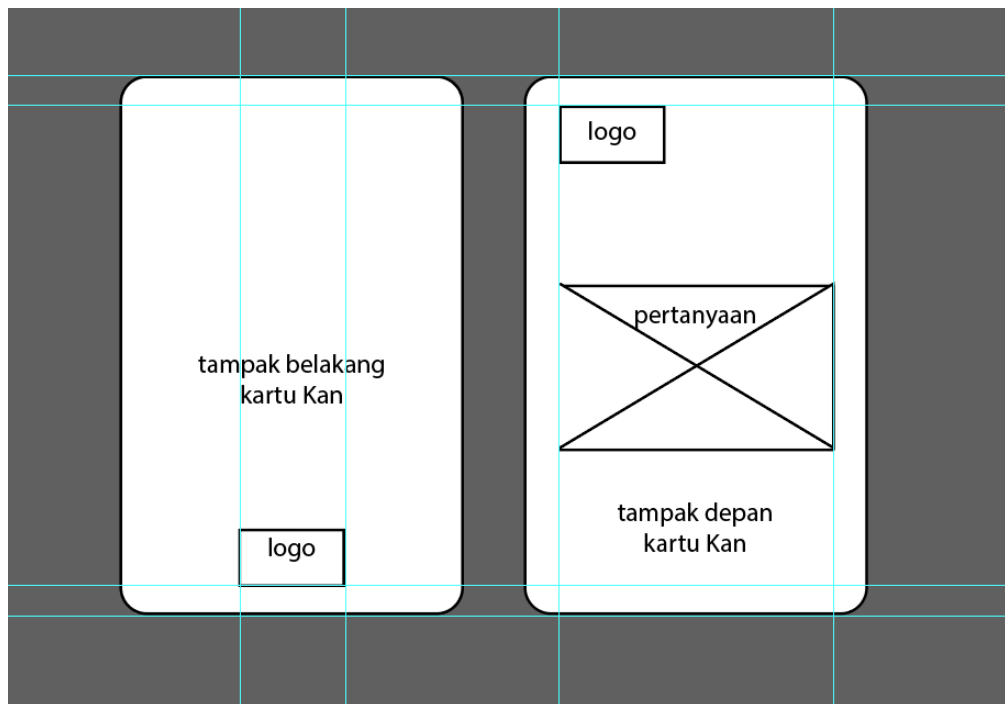


Gambar 3.33. Iterasi sketsa ketiga logo kartu Kan



Gambar 3.4. Iterasi ketiga logo Kan (digital)

Lalu, setelah melakukan prototype day dan menguji perancangan kartu Kan, penulis diberikan feedback untuk mengganti visual belakang kartu menjadi ilustrasi. Jenis ilustrasi yang penulis gunakan adalah gaya surealis, menurut Alan Male, gaya surealis mampu untuk mengkomunikasikan sesuatu yang simbolik menjadi pesan dengan distorsi bentuk pada objek (Male, 2007). Oleh karena itu, penulis merancang visual prototype kedua menjadi visualisasi gaya surealis. Dengan konsep yang telah penulis rancang sebagai media visual pendukung kartu.

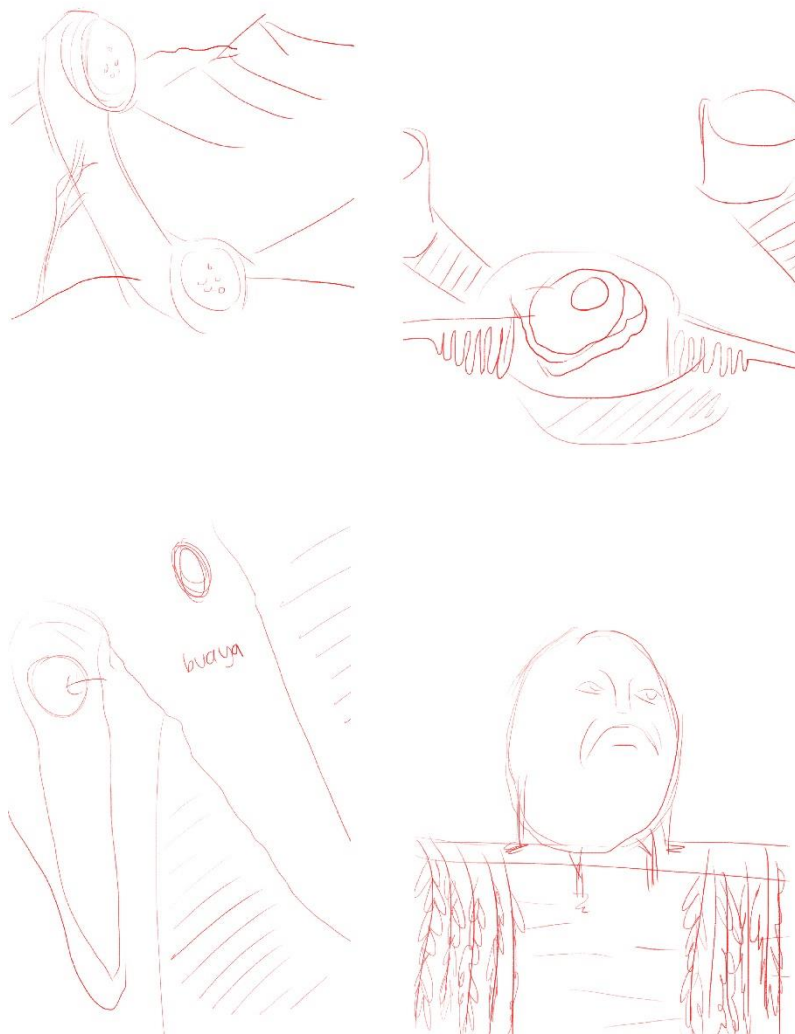


Gambar 3.35. Sketsa iterasi layput kartu prototype 2 Kan (digital)



Gambar 3.36. Sketsa iterasi alternatif ilustrasi kartu prototype 2 Kan, diri sendiri (digital)

Lalu, alternatif sketsa yang telah dibuat menjadi pilihan untuk visual belakang kartu yang sesuai dengan tema per kategori. Akhirnya, penulis membuat satu set ilustrasi baru yang lebih simbolik dengan bentuk yang lebih sederhana. Berikut merupakan sketsa dari keempat ilustrasi tersebut.



Gambar 3.39. Sketsa iterasi fix ilustrasi kartu prototype 2 Kan (digital)



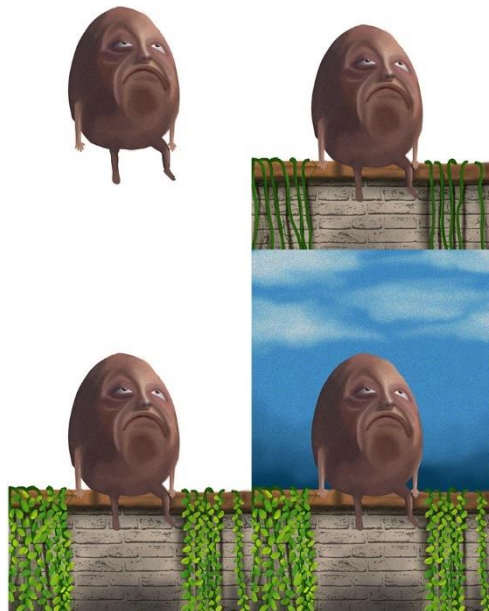
Gambar 3.40. Ilustrasi kartu prototype 2 Kan (digital)



Gambar 3.41. Ilustrasi kartu prototype 2 Kan (digital)



Gambar 3.42. Ilustrasi kartu prototype 2 Kan (digital)



Gambar 3.43. Ilustrasi kartu prototype 2 Kan (digital)



Gambar 3.44. Prototype kedua kartu Kan (tampak belakang)

Setelah melakukan iterasi terhadap bentuk visual belakang kartu, penulis juga menata ulang bagian depan kartu dengan tetap menggunakan typeface Montserrat sebagai body text dan menambahkan aksan garis di sekeliling bagian depan kartu Kan. Penulis melakukan iterasi untuk membuat kartu tampak depan yang lebih sederhana dan langsung terfokus pada pertanyaan yang berada di kartu tersebut. Berikut merupakan tampak depan dari kartu Kan.



Gambar 3.45. Prototype kedua kartu Kan (tampak depan)