



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

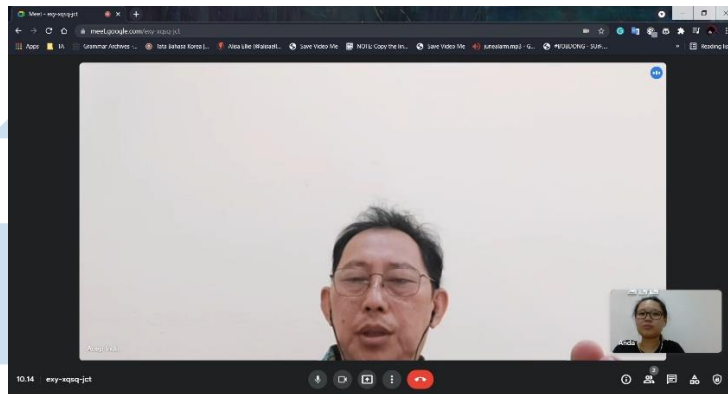
Metode yang diaplikasikan ke dalam penelitian ini adalah metode hybrid yakni dengan data kuisisioner hasil google form dan wawancara kepada guru agama Buddha untuk mempertanyakan kebenaran hipotesa permasalahan dan desainer *board game* untuk bertanya seputar dunia *board game* dan bagaimana desain yang dapat diterima oleh anak-anak usia 6-12 tahun, serta *Focus Group Discussion* (FGD) secara terstruktur tidak terencana kepada anak-anak berumur 6-12 tahun beragama Buddha untuk menanyakan lebih lanjut terkait pemahaman tentang Pancasila Buddhis dan penggunaan media yang disukai.

3.1.1 Wawancara

Sugiyono (2015) mengatakan bahwa wawancara dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun melalui sambungan telepon sehingga wawancara akan dilakukan dengan menggunakan Google Meet (hlm. 321). Teknik wawancara yang dilakukan yaitu Semi-structure yakni menurut Sugiyono, wawancara ini akan lebih bebas karena sifatnya yang terbuka akan pendapat narasumber (hlm. 320). Wawancara ini bertujuan untuk menanyakan tentang hipotesa permasalahan dimana media interaktif dalam pelajaran agama Buddha masih sedikit dan kepada ahli *board game* untuk menanyakan bagaimana membuat sebuah *board game* yang menarik sehingga anak-anak tidak mudah bosan mulai dari segi *game mechanic* hingga desain ilustrasi dan warna.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.1.1.1 Wawancara Kepada Dosen Agama Buddha



Gambar 3.1 Wawancara dengan Lauw Acep

Wawancara dilakukan pada hari Kamis, 2 September 2021 pukul 09.10 WIB melalui Google Meet bersama Lauw Acep, S.Ag., M.Pd.B. yang merupakan lektor di Sekolah Tinggi Agama Buddha Nalanda, Jakarta Timur. Pembahasan dimulai dengan pertanyaan mengenai Pancasila Buddhis dalam kehidupan umat Buddhis. Beliau menyatakan bahwa Pancasila Buddhis diistilahkan seperti pagar yang berarti sebuah latihan dalam menjaga moralitas dan meningkatkan moralitas. Ketika Pancasila Buddhis dilaksanakan maka akan menimbulkan ketenangan batin dan bebas dari penyesalan. Lauw Acep juga berpendapat bahwa Pancasila Buddhis sudah harus diperkenalkan sejak dini agar tidak memiliki karakter yang kejam. Beliau memberikan contoh anak-anak yang memotong anggota tubuh binatang maka kelak dewasa ia bisa saja memutilasi manusia sehingga dari kecil sudah ditanamkan untuk memiliki rasa cinta kasih agar tidak melakukan kekejaman terhadap seluruh makhluk hidup. Dasar moralitas sendiri bukan hanya Pancasila Buddhis tetapi terdapat 2 hal yang mendukung moralitas yakni *Hiri*, perasaan malu akan berbuat jahat dan *Otappa*, perasaan takut akan berbuat jahat. Menurut Lauw Acep, selama 2 hal tersebut dimiliki oleh umat Buddhis maka ia tidak akan melakukan kejahatan.

Setelah menanyakan tentang Pancasila Buddhis sebagai latihan moral, pertanyaan selanjutnya merujuk kepada hipotesa permasalahan

yakni media interaktif dalam pelajaran agama Buddha yang sangat sedikit. Lauw Acep menyatakan bahwa sampai hari ini media interaktif terkhususnya dalam belajar sangat kurang justru media sekarang seperti *game* mengajarkan tentang kekerasan seperti membunuh atau menembak. Sehingga perlu adanya produksi media interaktif seperti *game* yang mengajarkan tentang cinta kasih entah berupa *reward* maupun amanah. Lauw Acep juga menambahkan bahwa saat ini telah ada metode pembelajaran *student center learning* dimana siswa sebagai sumber pembelajaran agar anak menjadi aktif dan guru bukan seutuhnya lagi menjadi sumber ilmu (metode pembelajaran satu arah). Sayangnya metode yang bervariasi tidak diikuti dengan produksi media interaktif yang kurang dan tidak beragam sehingga perlu dibentuknya media interaktif untuk pendalaman materi Pancasila Buddhis agar guru dapat terbantu dalam memberikan pelajaran terkait Pancasila Buddhis dan siswa-siswi menjadi tertarik untuk mempelajarinya.

3.1.1.2 Wawancara Kepada Desainer *Board Game*



Gambar 3.2 Wawancara dengan Isa Akbar

Wawancara selanjutnya dilakukan pada hari Jumat, 10 September 2021 jam 16.20 WIB bersama Isa Akbar. Isa Akbar sudah terjun ke dunia *board game* sejak tahun 2015 tetapi untuk desain *board game* sekitar tahun 2017. Isa Akbar juga pernah membuat *board game* untuk anak SD usia 8-10 tahun di Sumba. Isa Akbar menjelaskan bahwa *board game* pada usia 6-12 tahun tidak bisa dianggap sebagai *game* anak-anak tetapi *family game*.

Game anak-anak dibawah 6 tahun dibuat lebih mudah, tidak rumit, dan visual sangat berperan agar menarik oleh anak-anak. Menurut Isa Akbar untuk anak-anak terutama diatas 8 tahun, mereka tidak terlalu memikirkan tentang visual seperti ilustrasi maupun warna dan lebih memikirkan tentang keseruan permainan. Sedangkan untuk *game mechanic*, beliau menjelaskan bahwa untuk anak-anak usia 6-12 tahun sangat bisa memainkan segala jenis permainan termasuk permainan dengan tingkat kesulitan yang kompleks. Isa Akbar juga menambahkan jika ingin membuat *board game* yang bersifat edukasi, *board game* adalah media yang cocok untuk dijadikan sebuah simulasi. Agar *board game* memiliki tingkat *replay ability* yang tinggi, Isa Akbar menjelaskan bahwa perlu adanya fase *play test* yang membutuhkan waktu yang cukup lama karena *board game* perlu dibagikan ke kelompok yang berbeda-beda. Nasehat Isa Akbar agar *board game* yang dirancang memiliki *replayability* yang tinggi adalah tidak ada bentuk pertanyaan (*trivia*) sebagai pilihan *game mechanic* karena setelah dimainkan berulang kali maka anak-anak akan hafal dan permainan menjadi membosankan. Selain itu *board game* menurut Isa Akbar akan menjadi seru jika dapat dimainkan bersama-sama. Isa Akbar memberikan contoh berupa *game online* di *smartphone* atau kartu *Uno* yang dapat dimainkan sekitar 5 orang bahkan lebih bersama teman. Untuk desain *board game*, Isa Akbar menyarankan untuk melihat buku ilustrasi anak-anak sebagai referensi dan melihat tema yang dipilih dalam pembuatan *board game*. Dalam pemilihan warna, Beliau juga menambahkan untuk tidak menggunakan warna yang terkesan dingin atau gelap.

3.1.1.3 Kesimpulan Wawancara

Menurut hasil wawancara bersama Lauw Acep, dapat disimpulkan bahwa Pancasila Buddhis ialah aturan moral dalam agama Buddha. Anak-anak harus sedini mungkin diajarkan Pancasila Buddhis untuk menciptakan karakter yang baik. Selain Pancasila Buddhis, terdapat 2 hal yang mendukung moralitas yakni *Hiri* dan *Otappa* agar seseorang tidak

berbuat kejahatan. Sayangnya saat ini media interaktif dalam edukasi masih sangat kurang khususnya dalam pendidikan agama Buddha. Sehingga anak-anak hanya mengerti dan tidak memahami dengan baik. Selain itu, media interaktif seperti *game* yang ada di era modern lebih menekankan tindakan kekerasan dari pada rasa cinta kasih. Maka dari itu perlu dibentuknya sebuah media interaktif yang bersifat edukatif agar siswa menjadi tertarik dengan topik Pancasila Buddhis dan guru ikut terbantu.

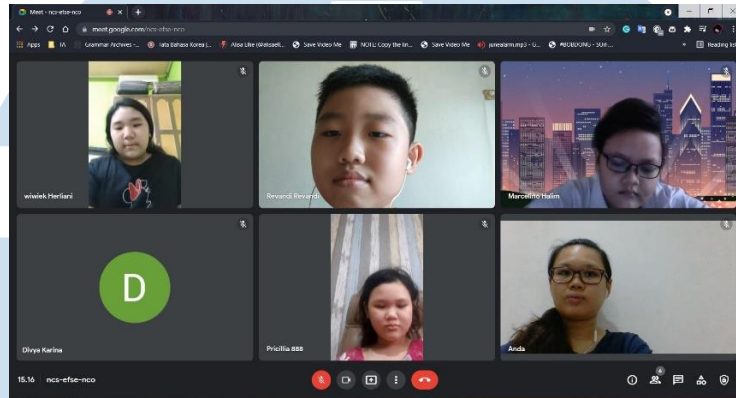
Sedangkan untuk hasil wawancara kedua bersama Isa Akbar, dapat disimpulkan bahwa *board game* dengan rentang usia 6-12 tahun bersifat *family game* dan anak-anak di usia tersebut dapat memainkan *game mechanic* apapun dengan tingkat kesulitan yang mudah hingga kompleks. Perlu adanya *play test* untuk mengetahui apakah *board game* yang dirancang memiliki *replay ability* dan salah satu *game mechanic* yang dilarang ialah bentuk pertanyaan (*trivia*) karena sistemnya akan mudah dihafal yang mengakibatkan kebosanan kepada anak-anak. Dalam desain *board game* hal pertama yang harus ditentukan ialah tema sebelum pemilihan ilustrasi dan warna. Tema dapat ditentukan dari target audiens dan sebagainya. Sedangkan cara memilih ilustrasi dan warna yang tepat adalah dengan adanya referensi yang sudah ada di pasar. Warna yang tidak diperbolehkan ialah warna dengan nuansa gelap atau terlihat seram di mata anak-anak.

3.1.2 Focus Group Discussion

Menurut Irwanto (2006), FGD merupakan sebuah proses pengumpulan data informasi terkait masalah yang ingin dipecahkan dalam bentuk diskusi grup. Perbedaan wawancara dan FGD terletak pada moderator yang tidak selalu bertanya tetapi mengemukakan suatu permasalahan maupun kasus sebagai sebuah diskusi. FGD tidak luput dari debat sehingga moderator yang memberikan sebuah ruang diskusi harus membuat keadaan tetap kondusif (hlm. 1-4). FGD dilakukan via *online* melalui Google Meet dengan tujuan apakah

anak-anak mengetahui Pancasila Buddhis dan media interaktif yang digemari di era sekarang.

3.1.2.1 *Focus Group Discussion Bersama Anak-Anak Buddhis*



Gambar 3.3 *Focus Group Design* Bersama Anak-Anak Buddhis

FGD dilaksanakan pada hari Kamis, 9 September 2021 jam 14.00 WIB bersama anak-anak beragama Buddha dengan usia rata-rata 8-10 tahun. Pertanyaan pertama ialah tentang Pancasila Buddhis. 4 dari 5 anak setidaknya mengetahui Pancasila Buddhis sedangkan 1 anak yakni Divya Karina belum pernah mempelajarinya baik di sekolah maupun sekolah minggu di vihara. Marcelino juga menambahkan bahwa materi Pancasila Buddhis selalu diulang tetapi tidak diberikan penjelasan lebih sehingga Marcel mudah sekali melupakan materi tersebut. Walaupun begitu, kelima anak ini setuju bahwa Pancasila Buddhis adalah pelajaran yang sangat penting setelah penulis sedikit menjelaskan tentang Pancasila Buddhis sebagai aturan moral dalam agama Buddha.

Setelah topik Pancasila Buddhis, penulis menanyakan tentang media interaktif dalam belajar. 3 dari 5 anak mengatakan bahwa media buku dalam pembelajaran cukup membosankan. Terjadi perdebatan kecil terhadap 2 anak yang tidak setuju karena menurut mereka buku saja sudah cukup menjadi media pembelajaran. Alhasil 1 anak yang tidak setuju menjadi sedikit bingung karena ia tidak merasa bosan hanya kurang bisa memahami dengan baik. Pertanyaan terakhir adalah media interaktif yang menarik untuk belajar agama Buddha khususnya Pancasila Buddhis. 4 dari 5 anak

menjawab *board game* terasa menyenangkan karena dapat bermain bersama teman-teman secara langsung atau tatap muka. 1 anak yakni Pricillia menjawab ia lebih suka buku ilustrasi semacam komik.

3.1.2.2 Kesimpulan *Focus Group Discussion*

Masih terdapat anak-anak yang belum mengetahui tentang Pancasila Buddhis padahal melalui pernyataan Lauw Acep ketika wawancara bahwa sebaiknya anak-anak perlu diajarkan Pancasila Buddhis sedini mungkin agar anak dapat tidak memiliki karakter yang jahat. Selain itu terdapat satu anak yang bernama Marcelino Halim mengatakan bahwa ia mempelajari Pancasila Buddhis di rumah dan baru saja dipelajari tetapi walaupun sering dipelajari, Marcel tetap tidak terlalu paham karena kurang penjelasan dari guru di sekolah. Meskipun begitu, Marcelino mengetahui tentang Pancasila Buddhis sebagai aturan moral. Kemudian media interaktif yang disenangi oleh anak-anak ialah *board game* yakni sebanyak 4 orang yang berpendapat sama. Hal ini membuktikan bahwa anak senang dengan sosialisasi secara langsung dengan bermain bersama teman-temannya sesuai dengan pernyataan dalam buku Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir (2018) bahwa anak umur 6-12 tahun memiliki minat bermain yang tinggi dan permainan yang beragam (hlm. 182).

3.1.3 Kuesioner

Kuisisioner dilakukan menggunakan *google form* dengan teknik *random sampling*. Kuisisioner disebarkan kepada anak-anak berusia 6-12 tahun beragama Buddha sesuai dengan target audiens. Tujuan penggunaan kuisisioner adalah mencari tahu media edukasi interaktif seperti apa yang disenangi oleh anak-anak saat ini. Populasi agama Buddha di Indonesia tahun 2010 sesuai dengan pernyataan Badan Pusat Statistik (2010) ialah 1.703.254 sehingga diambil derajat ketelitian 10% didapatkan jumlah minimal *sample* yang dibutuhkan dengan menggunakan Rumus Slovin sebagai berikut.

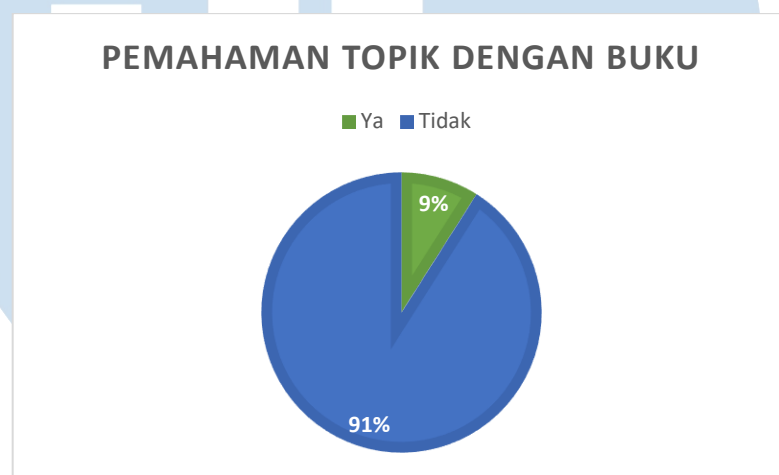
$$S = \frac{n}{1 + N \cdot e^2}$$

$$S = \frac{1.703.254}{1 + 1.703.254 \cdot (0.1)^2}$$

$$S = \frac{1.703.254}{1 + 1.703.254 \cdot 2}$$

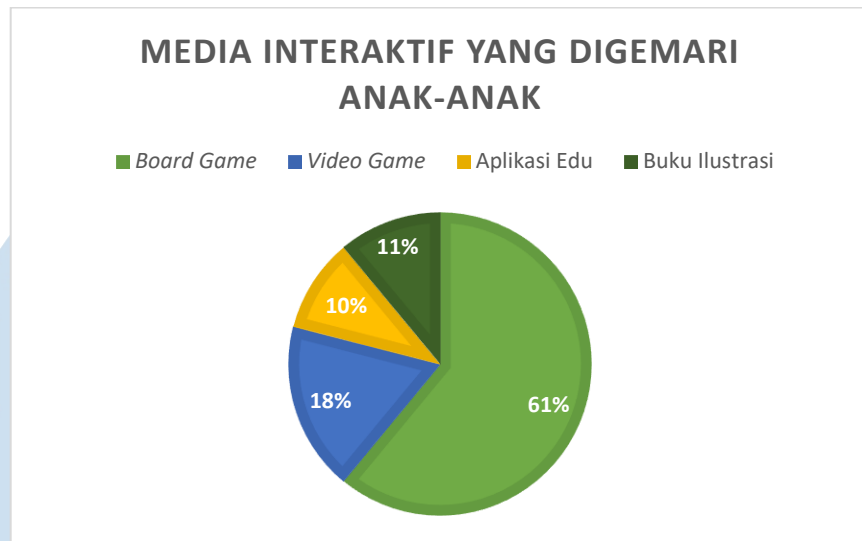
$$S = 99,9 \approx 100$$

3.1.3.1 Kuisisioner Topik Permasalahan dan Pemilihan Media Interaktif



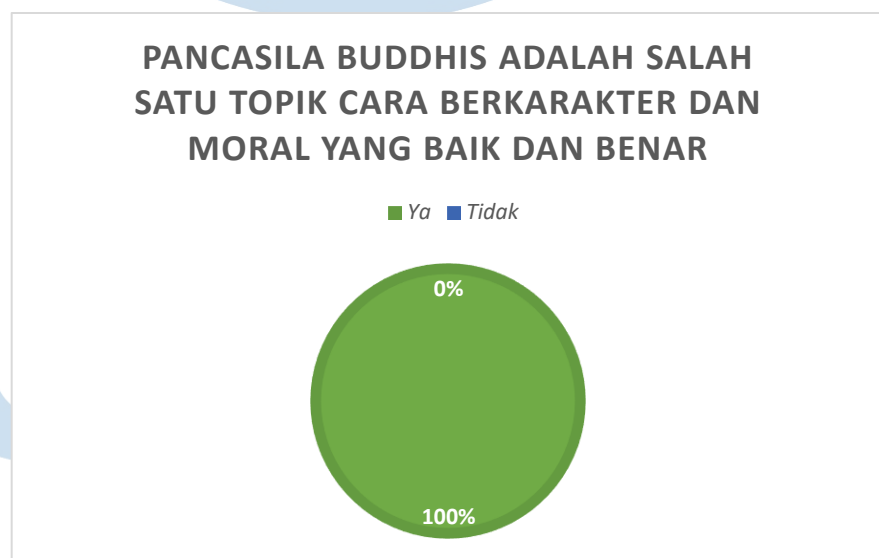
Gambar 3.4 Diagram Lingkaran Pemahaman Topik dengan Buku

Pertanyaan utama pertama adalah pemahaman sebuah topik belajar yang menggunakan buku. Sebanyak 91 responden menjawab bahwa mereka tidak terlalu paham belajar yang hanya menggunakan buku. Jawaban ini membenarkan hipotesa permasalahan bahwa kurangnya media interaktif dalam belajar sehingga anak kurang begitu paham tentang topik yang dijelaskan. Melanjutkan pertanyaan sebelumnya dengan menggunakan skala likert untuk mencari angka pemahaman anak belajar menggunakan buku. Sebanyak 50 responden menjawab 2 yakni kurang paham.



Gambar 3.5 Diagram Lingkaran Media Interaktif yang Digemari Anak-Anak

Pertanyaan utama selanjutnya mencari tahu tentang media interaktif yang disukai anak-anak di usia 6-12 tahun. Sebanyak 61 responden menjawab *board game* sehingga media interaktif yang ada diwujudkan adalah *board game* yang bersifat edukatif.

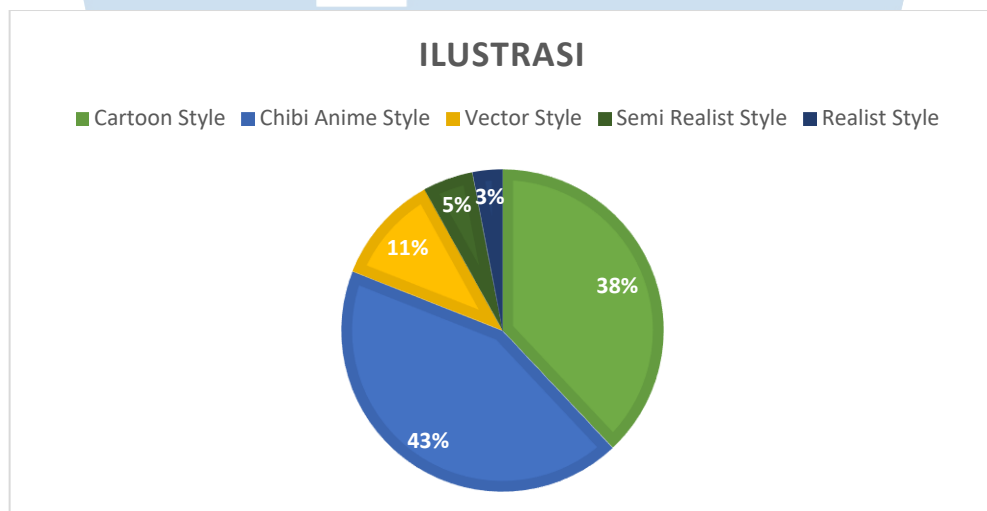


Gambar 3.6 Diagram Lingkaran Pancasila Buddhis Adalah Salah Satu Topik Cara Berkarakter dan Moral yang Baik dan Benar

Pertanyaan selanjutnya berhubungan dengan Pancasila Buddhis. Sebanyak 48 responden menjawab kurang memahami Pancasila Buddhis.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa kebanyakan anak-anak hanya sebatas mengetahui Pancasila Buddhis tetapi tidak dipahami dengan baik. Kemudian pertanyaan terakhir yang menanyakan kepada anak-anak apakah benar Pancasila Buddhis merupakan salah satu topik pembelajaran cara berakarakter dan moral yang baik dan benar. Semua responden menjawab ya. Hal ini dapat dijelaskan karena hampir seluruh buku pelajaran agama Buddha menjelaskan bahwa Pancasila Buddhis merupakan lima latihan moral atau lima perilaku baik yang harus dilatih salah satunya dalam buku Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti (2014, hlm.15).

3.1.3.2 Kuisioner Visual



Gambar 3.7 Diagram Lingkaran Ilustrasi yang Disukai Anak-Anak

Setelah melakukan kuisioner pemilihan media interaktif, penulis kembali mengirimkan kuisioner untuk mengetahui visual yang disenangi oleh anak-anak. Melalui kuisioner, sebanyak 43 responden menyukai ilustrasi *Chibi Anime Style* dan 38 responden menyukai ilustrasi *Cartoon Style*. Sedangkan untuk pemilihan warna sebanyak 49 responden menyukai warna utama kuning dan 28 responden menyukai warna *orange* sebagai warna utama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak menyukai jenis ilustrasi yang terkesan lucu dengan warna yang mencerahkan mata sekaligus menyenangkan seperti kuning.

3.1.4 Studi Referensi

3.1.4.1 The Crusoe Crew



Gambar 3.8 Overview Board Game the Crusoe Crew

(<https://www.vanrydergames.com/the-crusoe-crew>)

The Crusoe Crew adalah sebuah *board game* karya Shuky yang dirilis pada tahun 2019. *The Crusoe Crew* bersifat *immersive story* sehingga para pemain dapat merasakan suasana cerita. *Board game* ini dapat dimainkan maksimal 4 orang yang masing-masing pemain diberikan sebuah buku talenta sesuai dengan karakter yang dipilih menceritakan seorang ayah yang merupakan pemburu harta karun yang sedang sakit sehingga pemain ditugaskan untuk melakukan pemburuan harta karun. Untuk mendapatkan harta karun keempat harus bekerja sama dalam menjelajah setiap pulau yang ada. Pemain akan memilih pulau yang ingin dijelajah dan setiap pemain akan diberikan lembaran komik sesuai giliran. Lembaran komik memiliki misi-misi seperti memecahkan teka-teki dan sebagainya untuk bisa menjelajahi area selanjut dalam pulau tersebut. Terdapat 4 karakter yang memiliki talentanya masing-masing yakni sebagai berikut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.9 Karakter dalam *the Crusoe Crew*
(<https://www.vanrydergames.com/the-crusoe-crew>)

1. Neta, karakter yang lincah,
2. Kik, saudara Neta yang kuat dan mempunyai palu untuk menghancurkan benda,
3. Sarah, dapat berbicara kepada hewan dan memiliki kucing bernama Purr yang bisa menemukan benda,
4. Gabby, dapat memecahkan teka-teki. Ia akan mendapatkan petunjuk tambahan setelah menyelesaikan teka-teki tersebut.

Tabel 3.1 Tabel Analisa *Board Game* the Crusoe Crew

Nama	<i>The Crusoe Crew</i>
Keterangan	- Dapat dimainkan hingga 4 pemain - Waktu permainan ± 45 menit - Usia pemain ± 7 tahun (komunitas ± 8 tahun)
Tipe Game	<i>Thematic</i> , tipe <i>game</i> yang memiliki tema kuat tentang dalam eksperien bermain, memiliki cerita naratif seperti buku. Tipe ini jarang memiliki konflik antar pemain seperti eliminasi atau kekalahan, dadu giliran, dan miniatur. <i>Thematic Game</i> sering dikatakan sebagai <i>Experience Game</i> .
Kategori	<i>Children's Game</i> , dan <i>Comic Book/Strip</i> .
Mekanisme Game	- <i>Cooperative Game</i>, pemain saling mengkordinasi setiap aksi untuk memenangkan permainan.

	- <i>Roles with Asymmetric Information</i>, setiap pemain memiliki peran yang berbeda-beda sehingga kondisi menang akan berbeda-beda dan informasi yang didapatkan selama permainan juga tidak selalu sama. - <i>Storytelling</i>, pemain seolah-olah dapat merasakan bahwa ia berada di dalam permainan.
Ilustrasi	<i>Cartoonist</i> dengan sedikit <i>Chibi Anime Style</i> , seperti bentuk badan yang terkesan asimetris atau tidak seperti manusia pada umumnya, mata yang besar dan gaya rambut yang tidak biasa tetapi karakter terlihat pendek dan <i>board map</i> yang memiliki warna bayangan yang tidak terlalu kompleks.
Palet Warna	Memiliki nuansa warna pastel dengan warna utama biru dan hijau sesuai tentang tema <i>board game</i> yakni kepulauan.

3.1.4.2 Monasterium



Gambar 3.10 Overview Board Game Monasterium
(<https://boardgamegeek.com/boardgame/317231/monasterium>)

Monasterium adalah sebuah *board game* karya Arve D. Fühler dan Dennis Lohausen. *Board game* ini menggunakan tema kepercayaan Kristen dengan latar belakang abad awal pertengahan sebagai puncak kekuasaan gereja dan terdapat lima biara yang didirikan di sebuah lembah dengan tujuan menyebarkan Firman Tuhan. Pemain menjadi dekan sekolah di sebuah katedral mencoba mengakomodasi para biara pemula yang dipercayakan kepada pemain sehingga pemain mengirimkan biara-biara pemula ini ke berbagai tempat untuk membentuk reputasi yang baik. *Monasterium* mengharuskan para pemain memperoleh ketenaran katedral untuk memenangkan permainan. *Board game* ini dapat dimainkan dua lawan dua atau masing-masing dengan ketentuan minimal 2 pemain dan maksimal 4 pemain.

Tabel 3.2 Tabel Analisa *Board Game Monasterium*

Nama	<i>Monasterium</i>
Keterangan	- Dimainkan 2-4 orang (lebih baik 3 orang) - Waktu permainan selama 60-120 menit - Usia pemain ± 12 tahun (komunitas: ± 12 tahun)
Tipe <i>Game</i>	Strategi
Kategori	<i>Dice, Medieval, Religious</i>
Mekanisme <i>Game</i>	- <i>Dice Rolling</i>, dadu digunakan dalam permainan sebagai penghitung acak untuk giliran dan sebagainya. - <i>Drafting</i>, mendistribusikan kartu atau elemen lain pada <i>board game</i> kepada pemain melalui <i>card deck</i> atau pemain lain. - <i>Grid Coverage</i>, menutup grid tertentu untuk menghalangi pemain lain.
Ilustrasi	<i>Semi-Realist Style</i> , dapat terlihat pada desain <i>packaging</i> maupun <i>board map</i> permainan.

Palet Warna	Memiliki warna yang terang vintage yang dapat terlihat pada <i>board map</i> permainan. Warna utama pada <i>board game</i> ini adalah kuning dan hijau pada <i>board map</i> dan tambahan warna biru pada <i>packaging board game</i> .
-------------	---

3.1.4.3 Ushimitsu



Gambar 3.11 Overview Board Game Ushimitsu

(<https://boardgamegeek.com/boardgame/236764/ushimitsu>)

Ushimitsu adalah sebuah *board game* karya Kunihiko Tsuchiya menggunakan tema kepercayaan Shinto dengan latar tempat Utsumi, sebuah kota wisata yang terkenal dengan keindahan pemandangannya. Sejak zaman kuno terdapat tradisi upacara kutukan yakni *Ushi-no-Koku-Mairi* yang masih berlanjut hingga saat ini. Ketika malam hari, palu akan dibunyikan dan kutukan terakumulasi mengundang bencana dan tempat wisata berubah menjadi tempat berhantu yang dipenuhi kebencian. Pemain harus mengejar pemain lain dan mengumpulkan energi negatif yang tersebar di berbagai tempat pada *board map*. Mengejar pemain lain akan memberikan pemain kekuatan mereka tetapi pemain perlu berhati-hati agar tidak terkena serangan mendadak. Jika pemain dapat mencuri kekuatan dari semua pemain sebelum fajar maka ialah pemenangnya.

Tabel 3.3 Tabel Analisa *Board Game Ushimitsu*

Nama	<i>Ushimitsu</i>
Keterangan	- Dapat dimainkan 2-3 pemain - Waktu permainan $\pm 10-20$ menit - Usia pemain ± 8 tahun
Tipe Game	<i>Uncategorized</i>
Kategori	<i>Card game, Horror, Mythology, Religious</i>
Mekanisme Game	- <i>Area Majority</i>, beberapa pemain dapat menempati ruang yang sama dan memanfaatkan keadaan. - <i>Modular Board</i>, papan permainan yang memiliki beberapa kotak seperti tempat kartu dan sebagainya. - <i>Card Drafting</i>, pemain dapat memilih kartu dari kumpulan kartu pada <i>deck</i> untuk memenuhi tujuan dalam permainan.
Ilustrasi	<i>Realist Style</i> , terlihat pada desain kartu dan pion pada <i>board game</i> . Selain itu <i>Packaging</i> pada <i>board game</i> didesain secara <i>realist</i> untuk memberikan kesan seram.
Palet Warna	Memiliki warna utama merah dan hitam dan secara keseluruhan <i>board game</i> ini memiliki tema warna <i>dark</i> menyesuaikan tema <i>horror</i> pada <i>board game</i> .

3.1.4.4 Kesimpulan Analisa

Berdasarkan hasil Analisa ketiga *board game*, penulis mengambil kesimpulan yang dapat digunakan dalam perancangan media interaktif berupa *board game*. Melalui hasil wawancara Pak Lauw Acep yang menyatakan bahwa mekanik permainan zaman sekarang tidak lebih dari membunuh dan tindakan kekerasan lainnya sehingga penulis menemukan

tipe *game* yakni *Thematic Game* dimana tipe ini mengusung tema yang kuat dan cerita naratif agar pemain dapat merasakan suasana yang ada pada tema *board game*. Sedangkan mekanik *game* yang cocok untuk mengusung *Thematic Game* adalah *Cooperative Game* sehingga para pemain akan memiliki rasa kekompakan. *The Crusoe Crew* dan *Monasterium* memiliki tipe *game* yang dimaksud dengan pemain memecahkan teka-teki dan melewati rintangan secara bersama-sama. Walaupun *board game Ushimitsu* mengusung tema *horror* tetapi terdapat unsur kepercayaan *Shinto* dan *mechanic gameplay* yang sesuai dengan *board game* yang ingin dirancang yakni melakukan pengumpulan suatu poin untuk memenangkan permainan. Secara visual, *the Crusoe Crew* memiliki warna dan *style* gambar yang mendekati dengan target audiens yakni warna yang cerah dengan *style* gambar *Chibi Anime Style* dan *Cartoonist Style*.

3.2 Metodologi Perancangan

Untuk perancangan *board game* sebagai media interaktif yang terpilih, maka penulis menggunakan metode perancangan berdasarkan buku *The Kobold Guide to Board Game Design* (2011) yang terbagi menjadi 4 tahapan yaitu Konsep, Desain, Pengembangan, dan Presentasi.

3.2.1 Konsep

Tahapan ini dimulai dari melakukan *secondary research* melalui artikel mengetahui fenomena dan permasalahan. Setelah fenomena dan masalah ditemukan maka penulis mencari data kuantitatif dan kualitatif seperti kuisioner dan wawancara ahli untuk menyesuaikan hipotesa permasalahan. Langkah terakhir ialah menentukan media interaktif dan tujuan berdasarkan data yang telah terkumpulkan yakni merancangan *board game* berbentuk simulasi sebagai media pendamping untuk menjelaskan Pancasila Buddhis kepada anak-anak berusia 6-12 tahun.

3.2.2 Desain

Pada tahapan ini penulis melakukan *brainstorming* sebelum memulai perancangan visualisasi. *Brainstorming* diperlukan untuk mencari ide visualisasi apa saja yang dapat digunakan dan tidak. Selain itu *brainstorming* dapat

menentukan mekanisme *board game* yang cocok untuk permasalahan dan target audiens serta mendapatkan gambaran visual untuk desain *board game*. *Brainstorming* terdiri dari *Mindmap* dan *Mood board*. Setelah semua selesai maka tahap desain dapat terlaksanakan dimulai dengan *flowchart* untuk mengetahui alur dan aturan *boardgame*.

3.2.3 Pengembangan

Setelah tahap desain selesai, tahapan selanjutnya dibentuk prototype untuk play test kepada target audiens. Prototype dilaksanakan guna melihat tindakan pemain dalam bermain board game. Jika pemain merasa ada hal yang salah maka prototype akan direvisi berulang kali hingga kesalahan dapat terminimalisir.

3.2.4 Presentasi

Tahap terakhir menampilkan hasil prototype yang telah mengalami revisi berulang kali akan dibentuk menjadi board game dengan visual yang telah selesai sepenuhnya dan dapat diperjualbelikan.



Tabel 3.4 Tabel Skema Metode Perancangan

