

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah metodologi penelitian campuran. Menurut Creswell (2012), metodologi penelitian campuran dapat berguna untuk mengeksplorasi sebuah pandangan dari hasil kualitatif yang kemudiannya dilanjutkan metode kuantitatif dengan menganalisis sampel kuesioner yang didapatkan.

3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap Isa R. Akbar selaku desainer *board game*. Wawancara ini dilakukan melalui via Google Meet pada hari Jumat, 10 September 2021 pukul 16.00.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Isa R. Akbar

3.1.1.1 Wawancara Isa R. Akbar

Hasil wawancara dengan Isa bahwa *board game* adalah sebuah wadah untuk orang menjadi penasaran atau *curiosity* dalam bermain. Dalam permainan *board game* didukung dengan adanya narasi untuk pemain berimajinasi. Pemain dapat bersimulasi berbagai macam dalam *board game* sesuai dengan tema yang akan diangkat oleh pembuat.

Isa menjelaskan bahwa *board game* anak-anak yang memiliki *range* 4-6 tahun berbeda untuk 8 tahun keatas.

Dikarenakan anak pada 4-6 tahun masih lebih terpacu akan visual yang ada pada permainan. Dalam *board game* anak-anak terdapat visual yang simpel dan jelas dengan narasi yang minimalis dan memiliki tema *family friendly*. Namun, pada umur 8 tahun keatas sudah dapat dikatakan sebagai *family game*. Pada *family game*, *game* memiliki konten yang dapat lebih kompleks dari pada *board game* untuk anak-anak.

Beberapa contoh *board game* anak-anak yang diberikan oleh Isa adalah karya dari penerbit HABA, salah satunya adalah *board game Monza*. *Board game* ini bertemakan balapan mobil. Tetapi, dalam *board game* ini mengajari anak-anak untuk mengerti tentang pembelajaran warna.

Isa menjelaskan proses pembuatan *board game*, dimana setiap orang memiliki awalan yang berbeda. Pembuatan *board game* tidak selalu dimulai dari riset data namun, dapat juga dengan menentukan tema dan mekanisme. Isa mengatakan bahwa sebuah tema dari riset dan mekanisme dalam sebuah *board game* tidak selalu memiliki ketergantungan yang dekat. Isa mengingatkan bahwa dalam pembuatan *board game* anak-anak diutamakan untuk tidak menggunakan komponen yang terlalu kecil.

Untuk mengetahui cara mensosialisasikan *board game*, Isa memberikan saran dengan menargetkan kepada orang tua dikarenakan orang tua merupakan orang yang membeli barang tersebut dan membutuhkan anak untuk mempelajari *magic words*. Isa juga memberikan saran dalam pembuatan *board game* anak-anak menggunakan referensi dari buku cerita anak yang ada di toko buku. Dikarenakan buku cerita anak merupakan visual yang menarik perhatian anak dan orang tua untuk tertarik dan membeli produk.

3.1.1.2 Kesimpulan

Dari hasil wawancara dengan Isa R. Akbar, penulis mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa media *board game* merupakan sebuah media memiliki potensi untuk dapat membantu anak sebagai media edukasi. Karena pada *board game* memicu anak untuk berimajinasi dan *curioscity*. Dalam mendesain *board game* untuk anak-anak dapat mencari referensi melalui buku cerita anak dari bentuk ilustrasi dan pemilihan warna.

3.1.2 Studi Referensi

Penulis melakukan sebuah studi referensi supaya dapat menggunakan referensi yang tepat dengan media yang serupa. Board game yang digunakan untuk studi referensi ini adalah “Monopoli” dan “The Game of Life”.

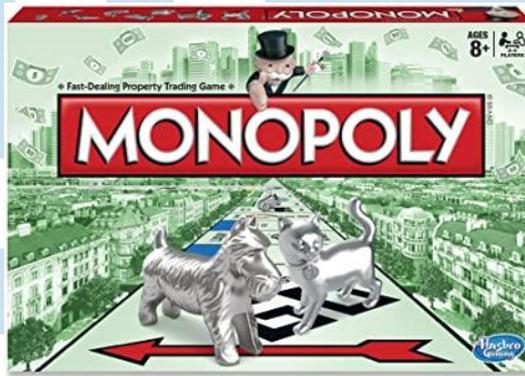
3.1.2.1. Monopoly

Monopoly adalah permainan *board game* dapat dimainkan oleh umur 8 tahun ke atas. Permainan ini menggunakan bantuan dadu sebagai alat utama untuk bermain. Monopoly juga menggunakan beberapa jenis kartu dan papan permainan. Tema permainan Monopoly adalah memperkenalkan dunia bisnis kepada anak-anak. Aspek yang akan dinilai dari visual akan dibagi menjadi 3 bagian utama, dari *packaging*, papan permainan, dan kartu.

1) *Packaging*

Monopoly memiliki *logotype* yang menggunakan jenis huruf *sans serif* berwarna putih dengan latar warna merah. Pada latar warna merah dari logo Monopoly ini membawa kesan dari keberanian, semangat, dan hangat. Digunakan warna putih pada penulisan Monopoly agar dapat terbaca oleh masyarakat dengan baik. Ilustrasi yang digunakan pada *packaging* ini menggunakan ilustrasi semi-realis dan realis pada latar, dan ilustrasi kartu untuk karakter utama. Penggunaan gaya ilustrasi ini merupakan usaha

untuk dapat menarik target dari anak dan remaja hingga dewasa karena *board game* Monopoly ini dapat dimainkan diatas usia 8 keatas. Penggunaan warna hijau pada latar ini bertujuan membuat logo lebih menonjol dan dapat menarik perhatian pembeli.



Gambar 3.2 Monopoly

Sumber: https://m.media-amazon.com/images/I/91RSg9MCGtL._AC_SX425_.jpg (n.d.)

2) Papan permainan

Monopoly menggunakan gaya gambar dan teknik pewarnaan yang datar atau *flat*. Pada papan permainan menggunakan jenis *font* yaitu *sans serif*. Papan permainan Monopoly menggunakan *modular grid* dengan memiliki keseimbangan simetris dari empat sisinya. Penggunaan warna untuk *icon* dalam papan menggunakan warna yang cerah dan kontras sehingga dapat menarik perhatian.

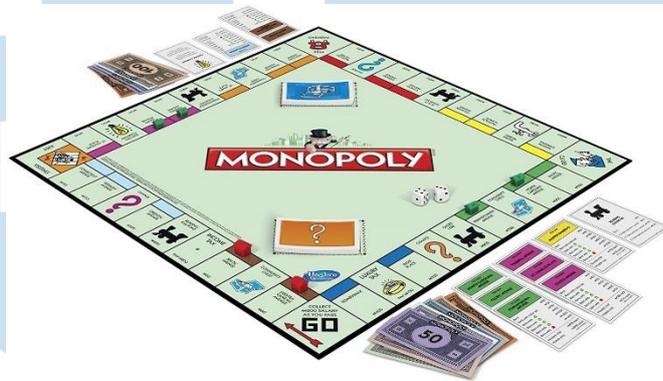


Gambar 3.3 Papan Permainan Monopoly

Sumber: https://m.media-amazon.com/images/I/916dKhEsGyL._AC_SX425_.jpg (n.d.)

3) Kartu

Kartu dalam permainan Monopoly ini memiliki berbagai jenis dari kartu kesempatan, kartu peluang, kartu aset, dan juga kartu uang. Kartu-kartu ini dibuat menggunakan *modular grid* dengan *layout* yang simetris. Warna dari kartu aset mengikuti pada warna yang terdapat dipapan untuk memperlihatkan daerah-daerah tertentu. Pada kartu kesempatan dan peluang memiliki ilustrasi dari karakter utama.



Gambar 3.4 Kartu serta Papan Monopoly

Sumber: https://m.media-amazon.com/images/I/81w7Gyt-YzL._AC_SL1500_.jpg (n.d.)

3.1.2.2. The Game of Life

The Game of Life membawa tema tentang kehidupan yang dialami dari mulai kuliah, membesarkan keluarga, membeli rumah, bekerja, dan akhir dari permainan adalah pensiun. Setelah seluruh pemain sampai ke garis akhir, permainan akan menyatakan seseorang menang apabila pemain memiliki aset yang terbanyak. Aset didapatkan dari melewati tempat *payday* dalam papan permainan. Uang dapat diperoleh dan dapat hilang dengan mengambil kartu *action*, yang menetapkan jumlah atau kelipatan putaran roda yang ditetapkan.

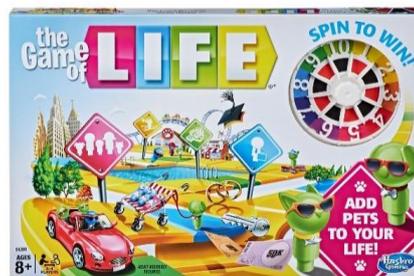
Papan yang sangat linier yang kemudian digerakan dengan memutar roda atau dapat dikatakan *spin the wheel*. Pemain dapat pula memilih untuk pergi ke satu arah atau lainnya, tetapi pada akhirnya perjalanan tersebut akan bertemu lagi dengan cepat. Hal

yang perlu dilakukan pertama kali adalah memutuskan untuk kuliah atau mengambil kartu *career*. Ada berbagai pilihan mengenai spekulasi rumah, tetapi sebagian besar permainan ini merupakan permainan keberuntungan.

Permainan The Game of Life ini dimainkan oleh 4 orang. Permainan ini memiliki berbagai kartu dari *career, college career, pet, house, action*, dan juga ada kartu uang. Ada pula token yang digunakan apabila pada kartu *action* diminta untuk menggunakannya. Pemain menggunakan mobil dengan satu pion kecil berwarna pink atau biru, yang kemudian nanti dapat ditambahkan dengan pion lainnya dalam mobil apabila pemain berada di tempat *stop*. Aspek yang akan dinilai dari visual akan dibagi menjadi 3 bagian utama, dari *packaging*, papan permainan, dan kartu.

1) *Packaging*

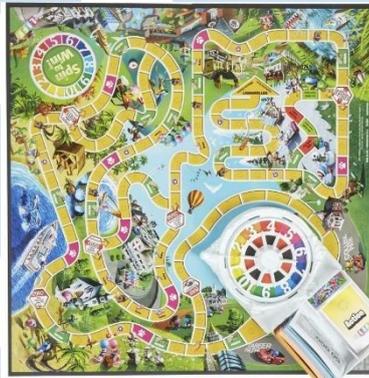
The Game of Life menggunakan *logotype* yang jenis huruf tegas dan *sans serif* berwarna putih dengan latar untuk tulisan LIFE menggunakan latar warna yang berbeda-beda. Pada latar belakang digunakan gambar ilustrasi 3D, dengan latar warna gradien berwarna biru dan putih. Digunakan warna putih pada penulisan The Game of Life agar dapat terbaca dengan baik. Pada *packaging* ada lubang yang dapat memperlihatkan *spin wheel* dan dapat dicoba tanpa perlu dibuka *packaging* nya.



Gambar 3.5 *Packaging* The Game of Life
Sumber: https://hargadunia.com/resources/products/img_uploads/aW1nX1RoZV9HYW11X29mMTA6MTU6NTc.jpeg (n.d.)

2) Papan permainan

The Game of Life menggunakan gaya gambar dengan bentuk ilustrasi 3D. Papan permainan menggunakan jenis *font sans serif*. Perjalanan dalam papan permainan memiliki perjalanan yang berliku-liku dan memiliki cabang. Penggunaan warna dalam setiap petak menggunakan warna kuning, merah, dan hijau. Warna tersebut merupakan warna cerah dan kontras agar menarik perhatian dan terlihat petaknya.



Gambar 3.6 Papan Permainan The Game of Life

Sumber: <https://azitoys.in/product/the-game-of-life-tripadvisor-holiday-edition-spin-to-win-2-to-4-players-board-games-ages-8/> (n.d.)

3) Kartu

Permainan The Game of Life memiliki berbagai jenis kartu, dari kartu *career, college career, pet, house, action*, dan juga ada kartu uang. Kartu dibuat menggunakan *modular grid* dengan warna yang digunakan kontras. Permainan *board game* ini juga menggunakan token untuk menempatkan taruhan apabila pada kartu *action* meminta untuk memutar *spin wheel*.

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

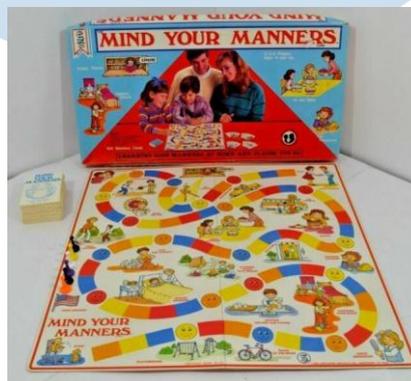


Gambar 3.7 Kartu The Game of Life

Sumber: <https://azitoy.com/product/the-game-of-life-tripadvisor-holiday-edition-spin-to-win-2-to-4-players-board-games-ages-8/> (n.d.)

3.1.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan oleh penulis untuk mengamati jenis permainan dan cara permainan yang dapat diimplementasikan dalam *board game* yang akan dirancang. Penulis memilih *board game* sebagai acuan untuk pembuatan *board game* yaitu “Mind Your Manners”.



Gambar 3.8 Mind Your Manners

Sumber: <https://i.ebayimg.com/images/g/8CQAAOSw3nNeTEQj/s-l640.jpg> (n.d.)

Permainan Mind Your Manners merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh anak berumur 4 tahun keatas. Permainan ini merupakan cara yang menyenangkan untuk membantu anak dalam mengetahui dan memperkuat aspek dalam bersikap sopan santun. Permainan Mind Your Manners dapat dimainkan dengan atau tanpa bimbingan orang tua.

Permainan ini berlangsung dengan pemain mengambil kartu dan bergerak maju jika mereka memikirkan sikap sopan santunnya atau bergerak

mundur apabila mereka berperilaku tidak baik. Dalam kartu terdapat juga pembelajaran singkat tentang bersikap sopan santun. Contoh apabila anak menjawab pertanyaan dengan sopan menggunakan kata yang baik dengan “Iya” bukan dengan “Iye”, pemain maju 4 langkah kedepan.

Permainan ini memiliki 100 kartu, papan berwarna, 6 token, buku aturan, dan tempat penyimpanan. Kartu *event* dapat memaksa pemain untuk kembali ke warna yang terdekat yang diminta. Permainan ini dapat dimainkan oleh 2-6 orang.

3.1.4 Kuesioner

Penulis merancang instrumen-instrumen yang akan ada di kuesioner dan disebar melalui *Google forms*. Kuesioner ini ditujukan kepada orang tua yang memiliki anak dengan rentang umur 6-10 tahun dan berdomisili di Jakarta. Kuesioner disebar menggunakan *sample non-random* dan menggunakan *Snowball Sampling*.

Populasi anak dengan rentang umur 6-10 tahun di Jakarta adalah 893.762 jiwa (<https://jakarta.bps.go.id/>, 2019). Sampel ini kemudian ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin yaitu:

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

Keterangan:

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e : Batas toleransi kesalahan

Sampel akan dihitung menggunakan toleransi kesalahan sebesar 10%, yang kemudian menghasilkan sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{893762}{1 + 893762 \times (0,1)^2} = 99,98$$

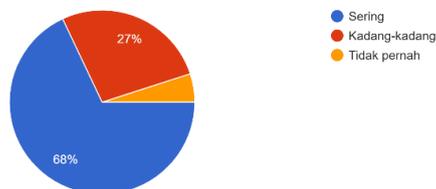
Dari hasil perhitungan tersebut dibulatkan menjadi 100 responden. Hasil data kemudian di proses dan disimpulkan sebagai berikut:



Gambar 3.9 Grafik Pengetahuan Tentang “*Magic Words*”

Pada hasil kuesioner ini, terdapat 56% (56 responden) yang mengetahui apa itu *magic word*. Memberi kesimpulan bahwa *magic word* belum merupakan hal yang umum bagi masyarakat di Jakarta. Maka dari itu, perlunya orang tua untuk mengetahui tentang *magic word* lebih lanjut.

Setelah mengetahui apa itu magic words apakah anak-anak anda menggunakan kata-kata tersebut dalam kesehariannya?
100 responses

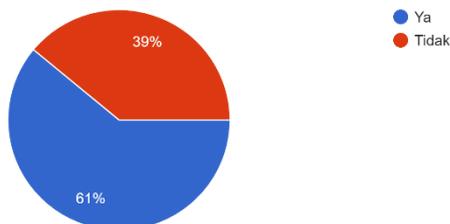


Gambar 3.10 Grafik Mengenai Anak-anak Anda Menggunakan Kata-kata *Magic Words* dalam Kesehariannya

Dari pertanyaan “Apakah anak-anak anda menggunakan kata-kata *magic words* dalam kesehariannya?” dan terdapat 68% responden menjawab sering. Namun, masih sebagian anak-anak yang tidak selalu dan tidak pernah menggunakan kata tersebut.

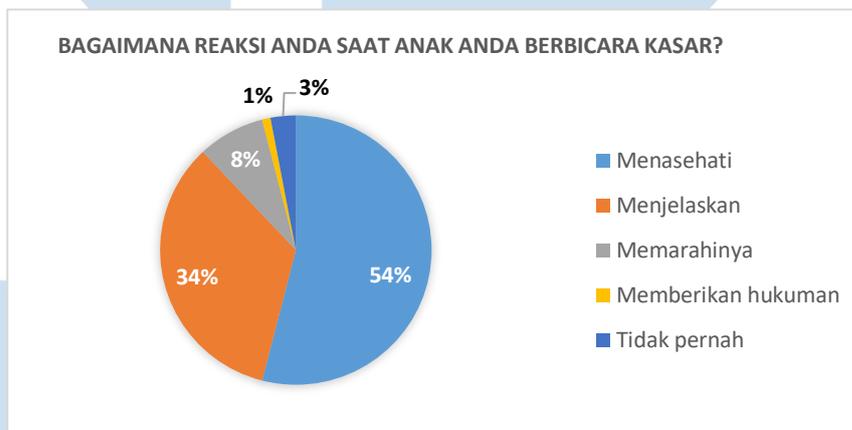
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Apakah anda pernah mendengar anak anda berkata kasar?
100 responses



Gambar 3.11 Grafik Mengetahui Tentang Anak Anda Berkata Kasar

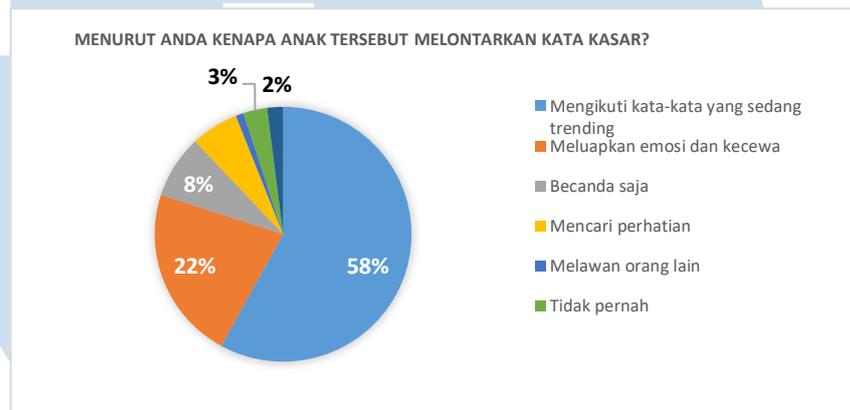
Pada hasil pertanyaan “Apakah anda pernah mendengar anak anda berkata kasar?” dan terdapat 61 responden yang mengatakan bahwa anaknya pernah berkata kasar. Berkata kasar disini yang dimaksud tidak hanya kata-kata yang tidak pantas tetapi, termasuk juga kata-kata yang menggunakan intonasi yang tinggi.



Gambar 3.12 Grafik Mengenai Reaksi Saat Anak Anda Berbicara Kasar

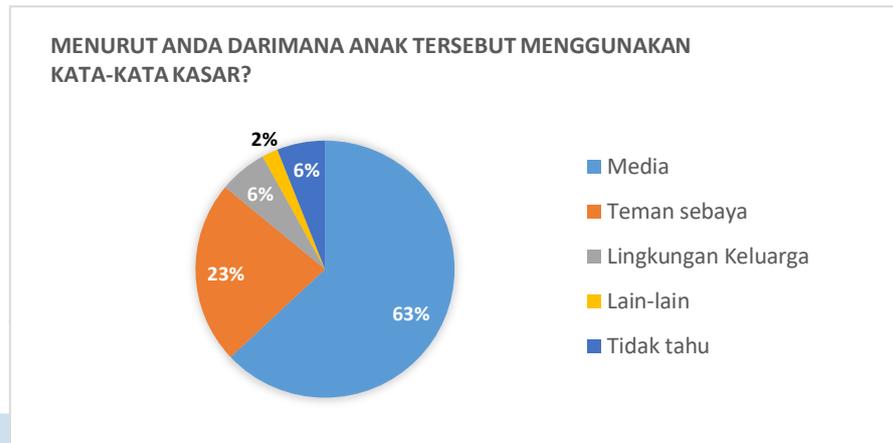
Saat anak-anak berkata kasar orang tua lebih menasehati anaknya untuk tidak berkata kasar yang terdapat 54 responden dan ada pula orang tua yang menjelaskan anaknya mengenai kata-kata kasar tersebut tidak baik digunakan yang terdapat 34 responden. Dapat disimpulkan bahwa orang tua 96% orang tua peduli kepada anaknya apabila mereka mengungkapkan kata-kata yang tidak seharusnya diucapkan.

Dari pertanyaan “Bagaimana kekhawatiran anda saat anak anda berbicara kata kasar?”, orang tua merasa khawatir karena kata-kata kasar ini belum tentu dimengerti oleh anak dan menjadi sebuah kebiasaan yang buruk untuk kedepannya. Kata-kata kasar ini juga menurut orang tua dapat menyakiti seseorang seperti orang-orang terdekatnya dari keluarga, teman, sampai kemasyarakat.



Gambar 3.13 Grafik Mengenai Kenapa Anak tersebut Melontarkan Kata Kasar

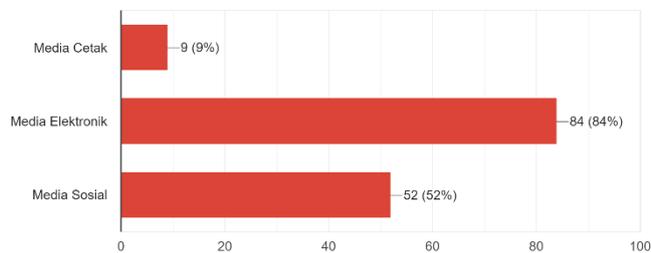
Dari hasil pertanyaan “Menurut anda kenapa anak tersebut melontarkan kata kasar?”, alasan anak melontarkan kata-kata ini menurut orang tua, dikarenakan anak-anak mereka mengikuti hal-hal yang sedang terjadi dari media sosial dan lingkungan sekolahnya. Tidak hanya melontarkan kata-kata kasar karena sedang *trending* namun, anak mengatakannya pada saat mereka sedang meluapkan emosi dan kekecewaanya pada sebuah hal.



Gambar 3.14 Grafik Mengenai Anda darimana Anak tersebut Menggunakan Kata-kata Kasar

Menurut orangtua, asal usul anak menggunakan kata-kata kasar berasal dari media terutama dari media sosial seperti Youtube. Namun, 23% responden mengatakan berasal dari teman sebayanya. Orang tua juga ada beberapa menyatakan bahwa dapat berasal dari lingkungan keluarga.

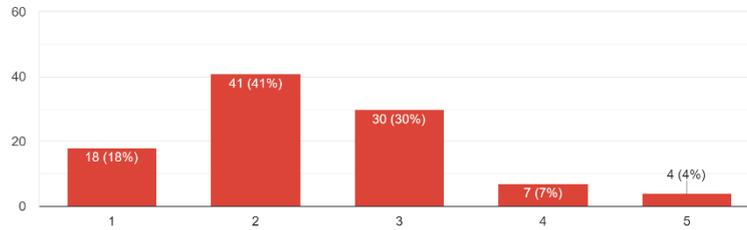
Media apa saja yang digunakan oleh anak anda?
100 responses



Gambar 3.15 Grafik Mengenai Media yang Digunakan oleh Anak

Pada saat ini media elektronik merupakan sebuah hal yang selalu digunakan oleh anak pada saat ini. Dapat dilihat dari gambar grafik bahwa 84% responden memilih media elektronik. Pada zaman ini media cetak jarang sekali digunakan oleh anak terlihat dari 9% responden.

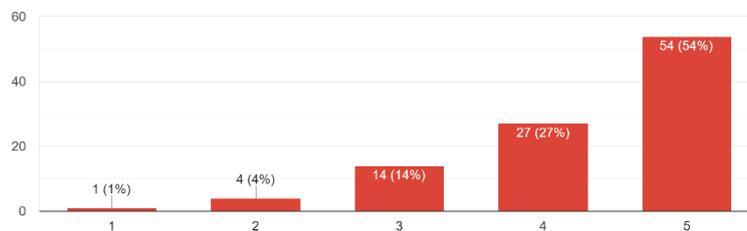
Seberapa sering anak anda menggunakan media cetak?
100 responses



Gambar 3.16 Grafik Mengenai Penggunaan Media Cetak

Dari grafik ini dapat dibuktikan bahwa anak sangat kurang dalam menggunakan media cetak. Hanya 4 responden yang menjawab sangat sering menggunakan media cetak. Pada sisi lain 18 responden menyatakan bahwa anaknya tidak menggunakan media cetak dan 41 responden menjawab bahwa sangat jarang anak menggunakan media cetak. 30 responden juga menjawab bahwa anak jarang menggunakan media cetak.

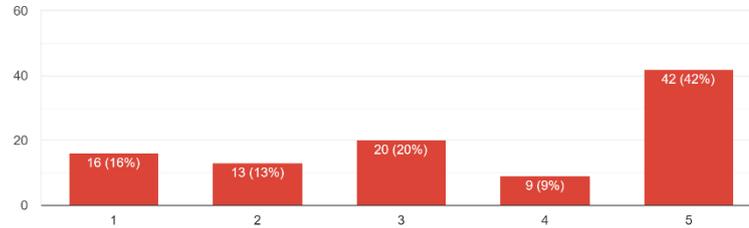
Seberapa sering anak anda menggunakan media elektronik?
100 responses



Gambar 3.17 Grafik Mengenai Penggunaan Media Elektronik

Pada grafik ini terlihat bahwa anak sangat sering menggunakan media elektronik dengan 54 responden. Hanya ada 1 responden yang menjawab bahwa anak tidak menggunakan media elektronik. Dapat dilihat bahwa anak generasi sekarang sangat modern dan sulit terlepas dengan media elektronik yang sudah mulai berkembang pesat.

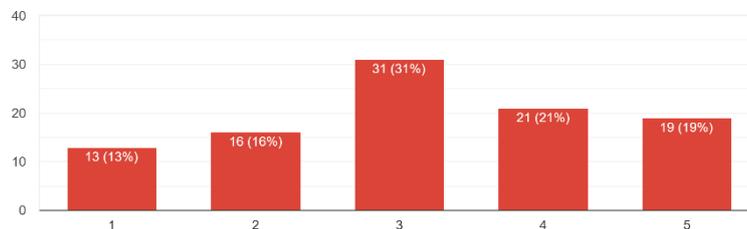
Seberapa sering anak anda menggunakan media sosial?
100 responses



Gambar 3.18 Grafik Mengenai Penggunaan Media Sosial

Dari grafik ini terlihat bahwa anak sangat sering menggunakan media sosial seperti Youtube, Whatsapp, dan lain-lain untuk alat berkomunikasi kepada temannya saat masa pandemik ini. Namun, terdapat pula 16 responden yang menyatakan anak belum menggunakan media sosial pada saat ini.

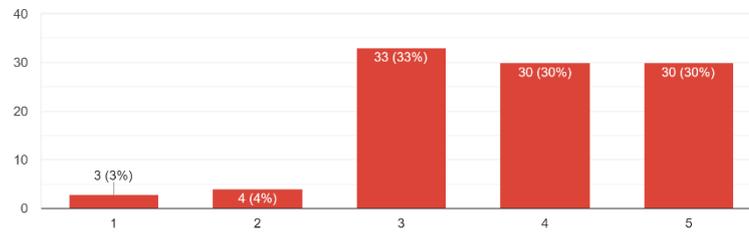
Apakah anda memperhatikan anak anda saat menggunakan media cetak
100 responses



Gambar 3.19 Grafik Mengenai Perhatian terhadap Media Cetak

Orang tua memperhatikan anak terhadap media cetak paling banyak adalah 31 responden. Namun, orang tua masih sangat memperhatikan anaknya sebanyak 19 responden. Pada grafik ini terlihat bahwa beberapa orang tua sangat memperhatikan dan juga tidak memperhatikan anaknya saat anak menggunakan media cetak.

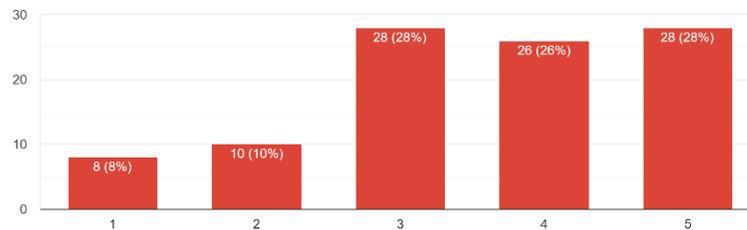
Apakah anda memperhatikan anak anda saat menggunakan media elektronik
100 responses



Gambar 3.20 Grafik Mengenai Perhatian terhadap Media Elektronik

Dalam media elektronik, orang tua jarang memperhatikan anaknya menggunakan media elektronik sebanyak 33 responden. Dapat dilihat juga bahwa orang tua sebanyak 30 responden memilih sangat memperhatikan dan memperhatikan anaknya dalam penggunaan media elektronik. Dari sini didapatkan kesimpulan bahwa orang tua memperhatikan anaknya dalam menggunakan media-media elektronik.

Apakah anda memperhatikan anak anda saat menggunakan media sosial
100 responses

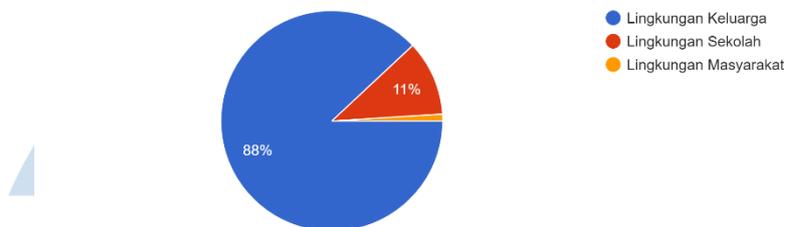


Gambar 3.21 Grafik Mengenai Perhatian terhadap Media Sosial

Pada media sosial orang tua sangat memperhatikan anaknya dapat terlihat 28 responden. Namun, 28 responden jarang memperhatikan anaknya dalam menggunakan media sosial. Terlihat pula bahwa masih ada orang tua tidak memperhatikan anaknya dalam penggunaan media sosial sebanyak 8 responden dan 10 responden sangat jarang memperhatikan anaknya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

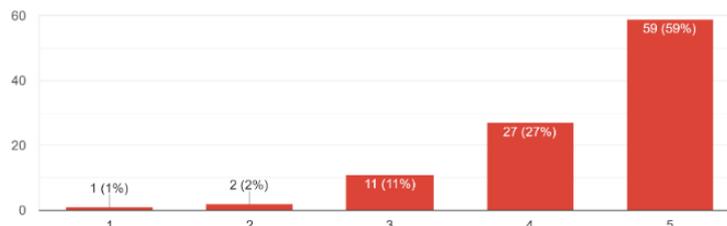
Lingkungan manakah yang anak anda paling dekat pada saat ini?
100 responses



Gambar 3.22 Grafik Mengenai Lingkungan yang Anak Anda Paling Dekat untuk Anak

Pada masa pandemi ini anak-anak lebih terlihat di lingkungan keluarga sebanyak 88 responden. Dikarenakan pada saat pandemi anak-anak tidak dapat bertemu dengan teman sebayanya secara fisik. Namun, 11 responden menyatakan masih adanya anak dekat dengan lingkungan sekolahnya lebih baik.

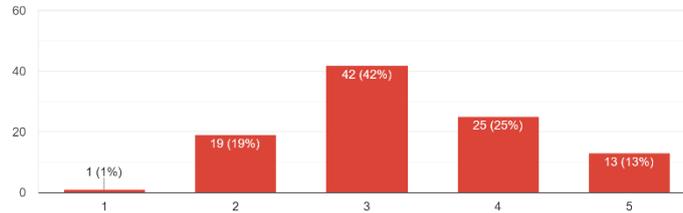
Apakah anda memperhatikan anak anda saat bersama dengan lingkungan tersebut?
100 responses



Gambar 3.23 Grafik Mengenai Orang Tua Memperhatikan Anak dengan Lingkungan tersebut

Orang tua menjawab sangat memperhatikan anaknya sebanyak 59%. Dari grafik sebelumnya bahwa anak paling banyak dekat dengan lingkungan keluarga dan pada grafik ini orang tua menyatakan bahwa mereka sangat memperhatikan anaknya. Dalam grafik ini juga terlihat dalam lingkungan sekolah anak orang tua juga masih memperhatikan anaknya dalam bersekolah setiap harinya.

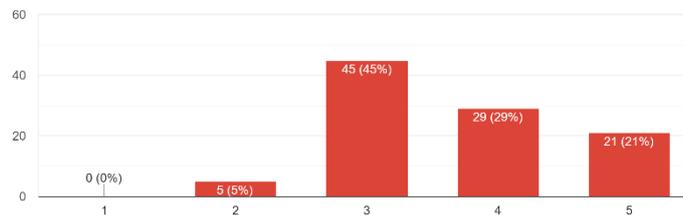
Menurut anda seberapa khawatir anda terhadap anak anda terhadap lingkungan pertemanannya?
100 responses



Gambar 3.24 Grafik Mengenai Kekhawatiran Orang Tua dalam Lingkungan Pertemanan

Pada lingkungan pertemanannya orang tua biasa saja sebanyak 42 responden. Dikarenakan pada masa pandemi ini anak tidak dapat selalu bertemu secara fisik dan berbincang bersama teman-temannya. Namun masih ada orang tua yang sangat khawatir terhadap anaknya dalam lingkungan pertemanannya.

Menurut anda seberapa khawatirnya anda terhadap anak anda terhadap lingkungan masyarakat?
100 responses

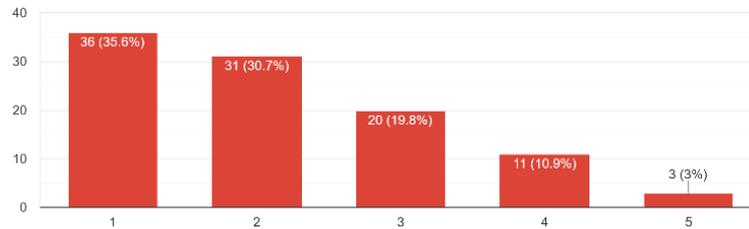


Gambar 3.25 Grafik Mengenai Kekhawatiran Orang Tua dalam Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat seperti tetangga orang tua menjawab biasa saja sebanyak 45 responden. Orang tua juga masih mengkhawatirkan anaknya bersama lingkungan masyarakat sebanyak 21 responden. Dari sini dapat terlihat bahwa anak juga masih kurangnya interaksi akibat masa pandemi yang sedang terjadi ini.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Menurut anda seberapa khawatir anda terhadap anak anda terhadap lingkungan keluarga?
101 responses



Gambar 3.26 Grafik Mengenai Kekhawatiran Orang Tua dalam Lingkungan Keluarga

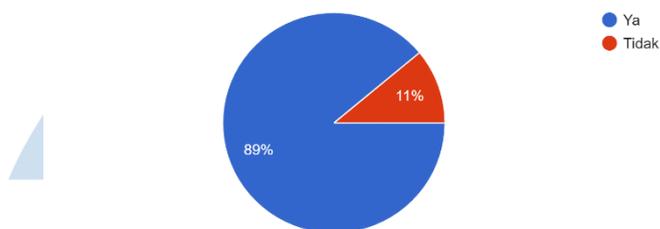
Dalam lingkungan keluarga orang tua sangat tidak khawatir sama sekali terhadap anaknya sebanyak 36 responden. Dikarenakan mereka merupakan orang yang menjadi peran tinggi yaitu sebagai pembimbing anak untuk menuju masa depan yang baik.



Gambar 3.27 Grafik Mengetahui Darimana Asal Mula Anak Melontarkan Kata-kata Kasar

Menurut orang tua, anak melontarkan kata kasar dikarena media elektronik, media sosial, dan lingkungan sekolahnya. Dengan media elektronik merupakan yang terbanyak yaitu 54 responden. Dilanjutkan dengan media sosial sebanyak 49 responden dan lingkungan sekolah sebanyak 37 responden.

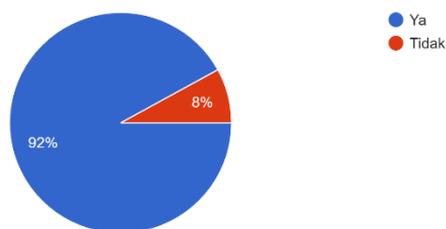
Apakah anda mengajari anak anda untuk menggunakan kata magic words?
100 responses



Gambar 3.28 Grafik Mengenai Orang Tua Mengajari Anak Menggunakan Kata “*Magic Words*”

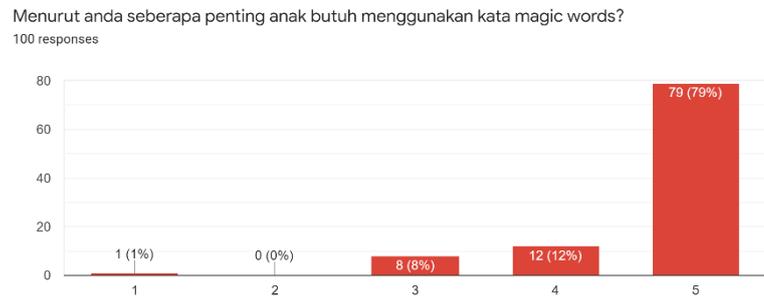
Dari hasil pertanyaan “Apakah anda mengajari anak anda untuk menggunakan kata *magic words*?” terdapat 89 responden menjawab bahwa mereka mengajari anaknya. Namun masih ada beberapa orang tua yang tidak mengajari anaknya untuk berbicara menggunakan *magic words* sebanyak 11 responden.

Apakah anda memberi contoh pada anak anda untuk menggunakan kata magic words?
100 responses



Gambar 3.29 Grafik Mengenai Orang Tua Memberi Contoh pada Anak untuk Menggunakan Kata *Magic Words*

Dari hasil pertanyaan “Apakah anda memberi contoh pada anak anda untuk menggunakan kata *magic words*?” terdapat 92 responden menjawab bahwa mereka memberikan contoh kepada anak untuk berbicara menggunakan *magic words*. Tetapi, masih ada 8 responden yang tidak memberikan contoh penggunaan *magic word* kepada anaknya.



Gambar 3.30 Grafik Mengenai Seberapa Penting Anak Menggunakan Kata *Magic Words*

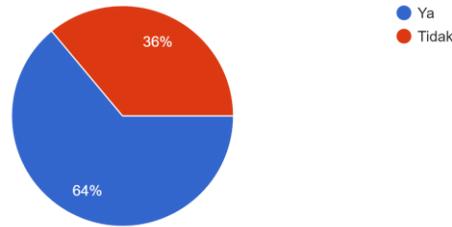
Menurut orang tua, didapatkan 79 responden bahwa penggunaan *magic words* adalah sebuah hal yang sangat penting untuk anak gunakan dalam masa depannya. Berbicara menggunakan *magic words* menurut orang tua agar anak memiliki budaya sopan santun dalam berkomunikasi, mengetahui etikanya, menghargai orang lain, membentuk karakter dan pribadi yang lebih baik, dan meningkatkan percaya diri yang tinggi. Beberapa responden juga mengatakan penggunaan *magic word* ini digunakan untuk dapat berkomunikasi dengan baik kepada orang lain dan untuk masa depan dalam mencari pekerjaan.

Penulis kemudian melakukan pencarian data mengenai bagaimana perkembangan anak usia 13-18 tahun. Kuesioner ini ingin memberikan data mengenai keseharian anak-anak yang sudah berada dimasa remaja pada generasi ini. Penulis melakukan pencarian data ini dikarenakan ingin membuktikan bahwa masih ada remaja yang tidak menggunakan kata *magic word* Kuesioner ini dibagi dengan cara *sample non-random* dan menggunakan *snowball sampling*.

Dari hasil kuesioner ini didapatkan 111 responden dengan hasil:

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

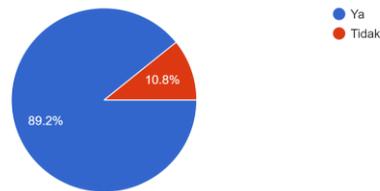
Apakah anda mengetahui tentang "Magic Words"?
111 responses



Gambar 3.31 Grafik Mengenai Pengetahuan tentang *Magic Words*

Dari grafik ini terlihat bahwa masih ada 36% (40 responden) yang belum mengetahui mengenai istilah dari *magic word*. Dapat dikatakan penggunaan istilah ini masih kurang sering dipakai dalam anak remaja. Maka dari itu, perlunya kata-kata *magic word* ini disebar luaskan agar memudahkan anak kedepannya menggunakan dan mengembangkan kata *magic word* ini.

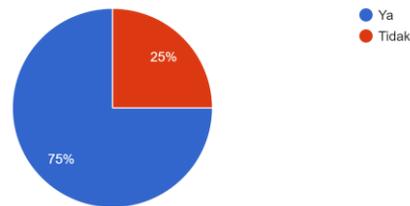
Setelah mengetahui apa itu "magic words", apakah orangtua anda pada saat anda masih anak-anak, orangtua anda mengajarkan anda mengenai penggunaan "magic word"?
111 responses



Gambar 3.32 Grafik Mengenai Orang Tua Mengajari Kata *Magic Words*

Pada grafik ini masih ada 10,8% (12 responden) yang tidak diajarkan oleh orangtua untuk menggunakan kata *magic word* dalam keseharian. Namun, sebagian besar orangtua telah mengajarkan mereka dalam penggunaan kata *magic word* dalam kesehariannya. Memperlihatkan bahwa remaja sudah mengenal penggunaan kata *magic word* dari ajaran orang tua sebanyak 89,2% (99 responden).

Apabila tidak diajarkan, apakah anda menggunakan kata-kata "magic word" dalam sehari-hari?
12 responses



Gambar 3.33 Grafik Mengenai Tidak Diajarkan dengan Penggunaan Kata *Magic Word*

Disini penulis menanyakan kepada responden yang menjawab tidak diajarkan oleh orangtua. Setelah dilihat ke-12 orang ini 25% (3 responden) tidak menggunakan kata *magic word* dalam kesehariannya. Ini menunjukkan masih adanya sikap yang kurang sopan dalam kehidupan remaja pada generasi ini.

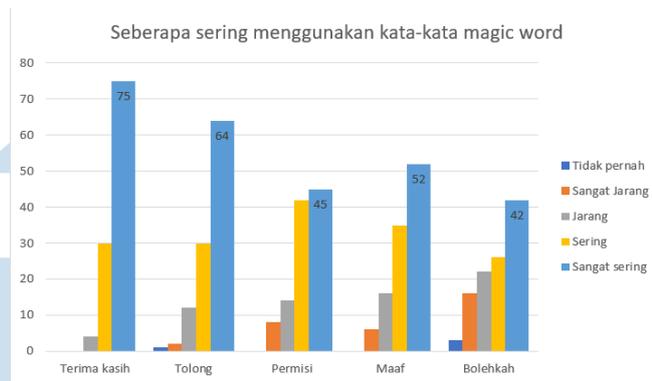
Apakah anda menggunakan kata-kata "magic words" dalam kesehariannya?
97 responses



Gambar 3.34 Grafik Mengenai *Magic Word* dalam Keseharian

Dalam keseharian terlihat dari grafik, remaja 50,5% (49 responden) menggunakan kata *magic word* dalam sehari-hari. Dari sini dapat dinyatakan bahwa anak remaja pada generasi ini sopan dalam berbicara.

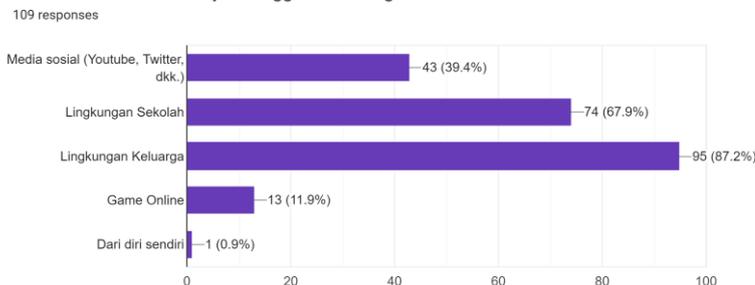
Penulis juga menanyakan mengapa mereka menggunakan kata *magic word* dalam keseharian. Kesimpulan dari jawaban para remaja ialah sudah terbiasa, penting dalam keseharian untuk berkomunikasi, dan lebih memiliki rasa sopan santun kepada orang lain. Untuk para responden yang menjawab tidak menggunakan *magic word* ini menyatakan bahwa mereka kurang mengerti dan mengetahui mengenai *magic word* ini.



Gambar 3.35 Grafik Mengenai Penggunaan Kata *Magic Word*

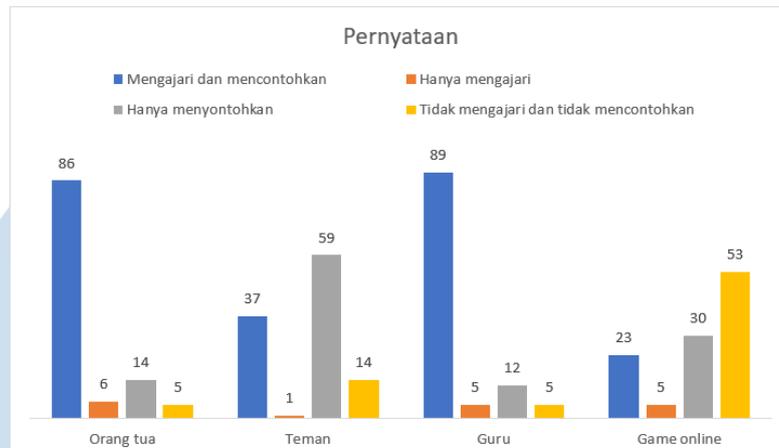
Pada kelima grafik ini dapat dilihat bahwa remaja lebih menggunakan kata terima kasih, tolong, dan maaf pada kesehariannya. Namun kadang-kadang menggunakan kata permisi dan bolehkah. Menyatakan bahwa kata terima kasih, tolong, dan maaf menjadi hal utama yang digunakan dalam keseharian.

Darimana anda biasa belajar menggunakan "magic words"?



Gambar 3.36 Grafik Mengenai Darimana Belajar Menggunakan Kata *Magic Word*?

Dinyatakan bahwa lingkungan keluarga (95 responden) yang menjadi awal mula anak mengenal kata *magic word* dan menggunakan kata tersebut dalam sehari-hari. Dengan selanjutnya anak diajari melalui sekolah (74 responden) yaitu dari guru dan lingkungan pertemanan.



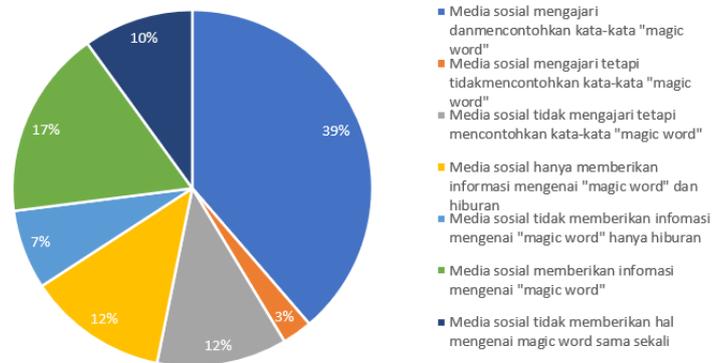
Gambar 3.37 Pernyataan dari Sisi Orang Tua, Teman, Guru, dan *Game Online*

Penulis kemudian memberikan beberapa pernyataan dari berbagai lingkungan. Dari lingkungan keluarga yaitu orangtua, lingkungan sekolah yaitu teman dan guru, *game online*, dan dari media sosial. Pernyataan tersebut dibuat untuk membuat para responden memberikan pernyataan yang sesuai mengenai apakah lingkungan mereka mengajari dan mencontohkan penggunaan *magic word*. Dari jawaban responden terdapat bahwa orangtua telah mengajari dan mencotohkan penggunaan *magic word*. Dari lingkungan pertemanan, dapat dilihat bahwa lebih banyak teman yang mencontohkan penggunaan kata *magic word*. Dalam lingkungan sekolah dari guru, responden menyatakan bahwa guru mengajari dan mencotohkan penggunaan *magic word*.

Berbeda dalam *online*, responden menyatakan bahwa bermain *game online* lebih tidak mengajari dan tidak mencotohkan penggunaan *magic word*. Pada media sosial dapat terlihat bahwa media sosial dapat mengajari dan mencotohkan penggunaan *magic word*.

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

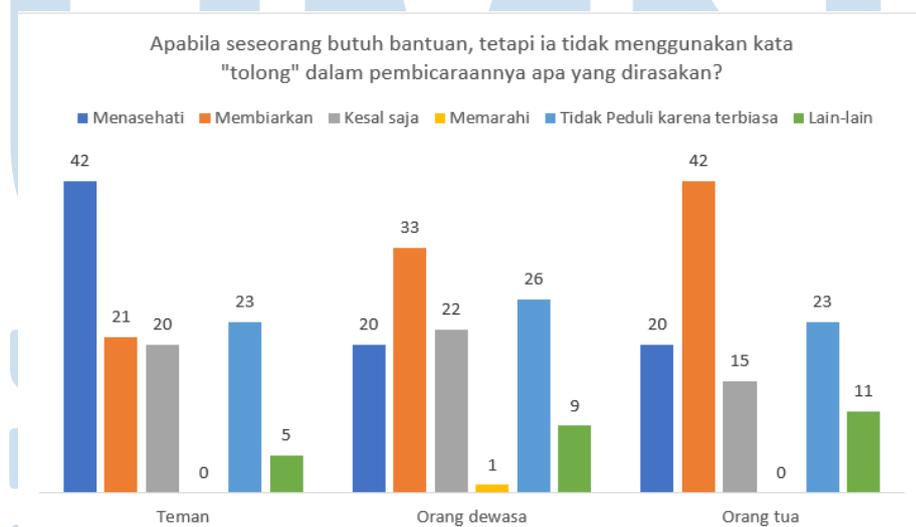
Dari pernyataan dibawah ini manakah yang paling tepat? (Media Sosial)



Gambar 3.38 Grafik Pernyataan dalam Media Sosial

Pada media sosial dapat terlihat 38,7% (43 responden) mengatakan bahwa media sosial mengajarkan dan memberikan contoh penggunaan kata-kata *magic word*. Pada 17,1% (19 responden) ini juga mengatakan bahwa media sosial memberikan informasi mengenai *magic word*. Dapat terlihat bahwa dalam media sosial ini dapat membantu remaja untuk menuntun pula dalam mempelajari kata-kata *magic word*.

Selanjutnya penulis memberikan kasus untuk responden apakah mereka mengajarkan balik kata *magic word* tersebut kepada orang-orang lain. sebagai berikut:



Gambar 3.39 Grafik Mengenai Kasus yang Diberikan

Terlihat bahwa apabila mereka dalam lingkungan pertemanan, responden menanggapi dengan memberikan nasehat dengan cara meminta kata “tolong”. Namun ada pula responden yang tidak peduli ataupun membiarkan saja dengan total 39,6% (44 responden) melebihi orang yang memberikan nasehat. Ada pula tanggapan lain dari beberapa responden yang membuat jawaban baru yang memiliki maksud tidak mempedulikan sebanyak 1,8% (2 responden).

Dalam kasus orang yang lebih tua, mereka lebih tidak mempedulikan dan tetap membantu walaupun tidak menggunakan kata “tolong”. Sekitar 53.1% (59 responden) yang tidak peduli dan membiarkan saja. Ini menyatakan dengan mereka mengetahui dan menggunakan kata *magic word* mereka tidak mengajarkan kepada orang lain terutama kepada orang dewasa yang terkadang suka melupakan dan tidak peduli karena mereka yang lebih dewasa dari pada responden.

Pada kasus orangtua masing-masing tidak menggunakan kata “tolong”, sekitar 58,5% menjawab membiarkan dan tidak peduli. Dapat terlihat ini memiliki kasus yang sama dengan orang yang lebih tua. Namun, beberapa dari responden memberikan beberapa tanggapan dengan meminta kata “tolong” dan menasehati orangtuanya sekitar 20,7% (23 responden).

3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan *board game* yang akan dilakukan menggunakan skematika metode dan perancangan *How I Design a Game* oleh Looney (2011) yang berisi:

1) Ide

Ide-ide yang bermunculan begitu saja dari kepala, ide tersebut dapat dalam bentuk apapun. Dimulai dengan penulis melakukan *brainstorming* dari melakukan *mindmapping*. Dari situ menemukan kata kunci yang akan dilakukan. Setelah melakukan *mindmapping* kata kunci tersebut digunakan kedalam pembuatan *big word* untuk mendapatkan tema yang tepat untuk permainan *board game*.

2) ***Theme-Driven vs Mechanic-Driven***

Permainan selalu dimulai dengan tema atau mekanisme. Menemukan tema yang cocok untuk desain terkadang sangat sulit karena digerakkan oleh mekanik. Permainan abstrak murni tentu ada tempatnya, namun tema seperti ini akan dilihat sebagai pilihan terakhir. Jika ada sebuah tema yang sangat mirip, dapat menjadi pembantu inspirasi desain dalam hal-hal penting, seperti pemilihan nama. Tema yang terlalu mirip ini dapat juga membantu keberadaan sebuah tema yaitu dengan penambahan beberapa aturan dalam permainan agar tema menjadi lebih kuat.

3) ***Card Game vs Board Game***

Tabletop games dibagi dalam kategori *card game* dan *board game*. Banyak *card game* pada dasarnya merupakan *board game* yang tidak terlihat. *Card game* dimana hanya menggunakan kartu, sedangkan *board game* menggunakan potongan-potongan jenis lain, ditambahkan dengan hal lain, seperti dadu, kartu, dan papan.

4) ***Reality Checks***

Masalah produksi harus mulai dipertimbangkan di awal proses. Lebih baik merancang dalam hal apa yang dapat dikerjakan daripada mengikat diri pada impian desain yang sulit untuk diproduksi secara massal. Desain berdasarkan properti berlisensi harus didekati dengan hati-hati, karena tidak dapat memublikasikan *game* apabila pemegang lisensi menolaknya.

5) ***Write a Design Memo***

Memperlakukan ide-ide baru menjadi penemuan ilmiah. Dimana menambahkan ide-ide yang bodoh dari inovasi yang sebenarnya.

6) ***Develop the Idea***

Menjelaskan dari mana ide itu berasal, ini merupakan langkah lain yang sangat sulit untuk dijelaskan.

7) ***Know Your Audience***

Hal penting yang perlu dilakukan dengan cara mengetahui calon pengguna atau pemain.

8) (Re)build a Prototype

Selera semua orang berbeda - beda dan tidak mungkin membuat karya yang akan dinikmati semua orang.

9) Write the Rules

Penulisan *rules* sangat penting dalam permainan yang sudah didesain walaupun permainan tersebut belum selesai. Dari menuliskan peraturan dapat memberikan impresi dan memberika lubang dalam mendesain.

10) Playtest

Permainan yang sukses harus dimainkan berulang-ulang sebelum dapat diyakinkan bahwa itu berhasil. *Playtest* ini dilakukan dengan berbagai macam orang dari *inner circle* (lingkungan dalam), *outer circle* (lingkungan luar), dan *random strangers*.

11) Simplify

Langkah penting yang perlu dilakukan adalah memangkas hal yang tidak berfungsi. Hal ini dapat memunculkan ide baru yang didapatkan jika elemen tertentu disingkirkan.

12) Publish

Terakhir apabila permainan sudah mendapatkan lampu hijau untuk publikasi *board game*.

U M N

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