

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN & PERANCANGAN

Pada bab 3 proposal tugas akhir ini, penulis akan membahas mengenai data-data yang telah diperoleh dari proses pengumpulan data yang telah dilakukan.

3.1 Metodologi Penelitian

Penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara kepada Psikolog ahli dan pemain game online, serta penyebaran kuesioner di sejumlah grup *game online*.

3.1.1 Metode Kualitatif

Metode yang penulis gunakan dalam mengumpulkan data adalah *interview* kepada seorang psikolog melalui aplikasi Alodokter.

3.1.1.1 Interview

Interview dilakukan dengan Psikolog dr. Gunawan Elisa Junita, S.Psi., M.Psi melalui aplikasi Alodokter pada 26 September 2022, pukul 13:33

Menurut dr. Elisa, sebelum melakukan *treatment cognitive behaviour therapy*, masalah kecanduan game ini perlu ditelusuri dahulu apa yang menjadi *trigger* terjadinya komplikasi kecanduan game. Pada dasarnya kembali lagi ke pasien, apakah yang bersangkutan mengalami kesulitan tertentu akibat *behaviour* ini.

Kecanduan game, menurut Ibu Elisa bisa terjadi kepada siapa saja, tidak terbatas pada usia tertentu. Letak penyebab kecanduan game ada di dalam pribadi, dimana hal yang menjadi akar permasalahannya terletak disana.

Akar permasalahan inilah yang akan digali pada saat terapi *Cognitive Behavioral Therapy* (CBT) berlangsung, yang mana solusinya terletak pada kesadaran diri pasien sendiri, keinginan untuk memperbaiki jalan hidupnya.

Setelah akar permasalahan ditemukan, dilaksanakanlah perjanjian kepada diri sendiri, dan juga kepada psikolog, sebagai saksinya. (*commitment*)

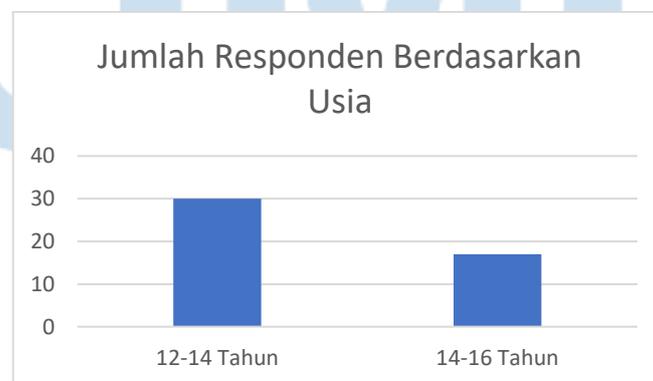
CBT dilakukan sebagai alat bantu untuk mencari penyebab dasar masalah yang terjadi pada diri pasien, serta langkah untuk mengubah pikiran negatif yang menyebabkan masalah tersebut terus terjadi menjadi pikiran positif yang membantu pasien membangkitkan kembali energi positifnya yang sempat *shutdown*.

3.1.1.2 Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis dapatkan adalah, bahwa kecanduan *game online* bukanlah kesalahan dari konten *game*, tetapi ketidak mampuan untuk mengendalikan frekuensi penggunaan *game online* oleh yang bersangkutan, karena kebiasaan yang membuat *dopamine* dalam otak mengalami *overload*.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Selain melakukan riset kualitatif, penulis juga melakukan riset kuantitatif. Metode yang digunakan dalam riset kuantitatif adalah kuesioner. Kuesioner disebarakan secara *online* dengan menggunakan *google form* kepada responden berusia 12-16 tahun di Jabodetabek untuk mendapatkan data mengenai perilaku *gamer* ketika sedang memainkan *game online*.



Gambar 3.1 Data Usia Responden

Berdasarkan diagram data diatas, dapat dilihat bahwa responden yang mengisi *questionnaire* terdapat total sebanyak 47 orang, didominasi oleh usia 12-14 tahun, dengan persentase sebanyak 63,8% yaitu 30 orang. Sementara 36,2% sisanya adalah usia 14-16 tahun berjumlah 17 orang.



Gambar 3.2 Preferensi Bermain *Game Online*

Berdasarkan jawaban pertanyaan kedua yaitu pendapat mengenai kegemaran bermain game, menunjukkan bahwa 100% responden atau 47 orang seluruhnya menyukai bermain *game online*.



Gambar 3.3 Frekuensi Bermain *Game Online*

Diagram diatas menunjukkan total waktu yang digunakan remaja ketika memainkan *game online*. Sebanyak 15 orang dari total responden 47

orang, atau 31,92% responden menyatakan mereka bermain selama 1-2 jam, lalu 25 orang atau 53,19% menyatakan bahwa mereka bermain selama 3-4 jam dalam sehari. Sedangkan 7 orang atau 14,89% sisanya bermain *game* selama lebih dari 5 jam dalam sehari. Dari hasil ini penulis menyimpulkan bahwa penggunaan *game online* perlu dikurangi.



Gambar 3.4 Pengetahuan Batas Waktu Bermain *Game Online* yang Sehat

Gambar diatas merupakan *record* mengenai jumlah responden yang mengetahui waktu yang sehat untuk bermain *game*. Sebanyak 38 orang atau 80,5% dapat dikatakan mengetahui waktu bermain yang sehat karena waktu permainannya masih berada di taraf yang sehat yakni hanya bermain selama 1-2 jam, lalu 9 orang atau 19,5% berada di kondisi yang masih dapat ditoleransi karena bermain selama 3-4 jam. Dari hasil ini penulis menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* pada remaja masih dalam kondisi hijau menguning yakni masih dalam kondisi yang rendah namun dalam proses pertumbuhan, dan sebaiknya segera ditangani.



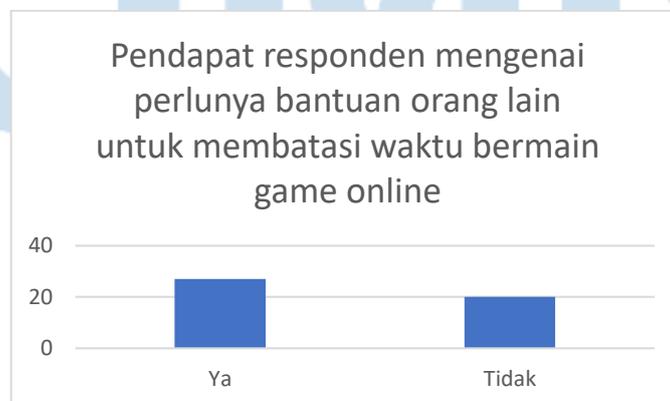
Gambar 3.5 Kesadaran Mengenai Kecanduan *Game Online*

Dari data diatas, dapat dilihat bahwa responden yang merasa kecanduan *game online* terdapat 15 orang atau sebanyak 31,91%. dan 32 orang atau 68,09% menyatakan tidak merasa kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* merupakan sebuah kondisi yang bertumbuh dari kebiasaan terlalu lama bermain *game*, layaknya kondisi penyakit yang *dormant* dan tidak mudah dideteksi. Oleh karena itu, kondisi ini patut diwaspadai.



Gambar 3.6 Dampak yang Dirasakan

Menurut data yang diperoleh dari responden, dampak yang paling banyak dialami adalah sekolah terganggu dan kurang tidur sebanyak 86,66%. Kondisi pembelajaran sekolah yang terganggu dan kurang tidur merupakan dua contoh masalah yang sangat besar dampaknya bagi perkembangan intelektual remaja, sebagai akibat dari kecanduan *game online*. Itulah sebabnya, kecanduan *game online* sangat perlu dihentikan.



Gambar 3.7 Perlu Bantuan Orang Lain Membatasi Waktu Bermain Game Online

Dari data diatas, dapat dilihat pendapat respoden mengenai perlunya bantuan orang lain untuk membatasi waktu bermain *game online*. Sebanyak 27 orang atau 57,45% menjawab “ya”, yang menandakan bahwa kecanduan *game online* perlu dibatasi dengan bantuan orang lain, sedangkan 20 orang atau 42,55% menjawab tidak perlu. Hasil ini menunjukkan bahwa kesadaran mengenai keadaan kecanduan *game online* perlu ditingkatkan lagi, dan sebaiknya kecanduan *game online* diperangi bersama-sama. Karena kondisi ini berbahaya bagi remaja.



Gambar 3.8 Pendapat Mengenai Larangan Bermain *Game Online*

Hasil kuesioner diatas menunjukkan respon atas pertanyaan mengenai diperbolehkan atau tidaknya bermain *game online*. bahwa terdapat 15 orang atau 31,91% menjawab “Ya”, yang menandakan bahwa tingkat kedewasaan emosinya masih perlu pembinaan. Sedangkan 32 orang atau 68,09% menjawab “Tidak”, menunjukkan tingkat kematangan emosi yang sudah dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian remaja masih membutuhkan pembinaan emosi. Sebagai tindakan pembinaan emosi, bermain *game online*, sebaiknya diperbolehkan namun dengan syarat pengawasan, atau penggantian media permainan berupa *board game* sebagai alternatif agar bisa bersosialisasi secara nyata dengan keluarga atau teman-temannya.



Gambar 3.9 Penundaan Aktivitas Lain Ketika Bermain *Game*

Hasil kuesioner menunjukkan sebanyak 34 orang atau 72,34% menyatakan “Ya” Ketika bermain game, dan sebanyak 13 orang atau 27,66% responden mengatakan “Tidak”. Hal ini mengindikasikan bahwa banyak remaja yang sering menunda aktivitas ketika *bermain game*. Penundaan aktivitas akan berdampak buruk bagi *flow* kehidupan, dimana hal penting akan terlewatkan dan berdampak buruk apabila dilakukan terus menerus. Itulah mengapa, penggunaan *game online* perlu dibatasi.

3.1.3 Studi Eksisting

Board Game “Tanyakan Dia” by Couple’s Journey

Tanyakan Dia adalah permainan kartu yang berbasis pengalaman romantis. *Game* ini menggunakan mekanisme *card draw* dimana pemain secara bergiliran menarik sebuah kartu dari dalam *deck* dan secara bergiliran menanyakan setiap pertanyaan yang ada di dalam kartu kepada pemain yang ada di depannya. *Board Game* ini dimainkan oleh pasangan kekasih yang hendak melangkah ke tahap kehidupan berkeluarga, sebagai cara untuk mengenal pasangannya lebih dekat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.1 SWOT Studi Eksisting Permainan “Tanyakan Dia”

<i>Strengths</i>	<i>Game rules</i> yang dimiliki game ini <i>simple</i> .
<i>Weaknesses</i>	Penggunaan warna pada visual kartu ada beberapa yang tidak seimbang, permainan game terbatas kepada 2 orang.
<i>Opportunities</i>	Game ini dapat memikat orang tertentu,
<i>Threats</i>	Terdapat desain kartu yang lebih menarik pada game lain yang berkonsep serupa.

Board Game “Truth or Dare” by Pandora Board Games

Truth or Dare adalah permainan kartu buatan *Pandora Board Games*. Permainan *truth or dare* ini menggunakan mekanisme sejenis dengan game “Tanyakan Dia” yang sebelumnya penulis sebutkan, yaitu *Card Draw*. pemain menarik satu kartu dari dalam *deck* sesuai pilihannya, “*truth*” atau “*dare*”. Jika pemain memilih “*truth*”, pemain harus menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu dengan jujur. Sebaliknya, jika pemain memilih kartu “*dare*”, maka ia harus melakukan perintah kartu tersebut. Jika pemain tidak mampu melakukan perintah yang ada di dalam kartu, maka akan dikenakan hukuman.

Tabel 3.2 SWOT Studi Eksisting Permainan “*Truth or Dare*”

<i>Strengths</i>	<i>Rules</i> yang dimiliki game ini cukup jelas, cocok untuk dimainkan berkelompok
<i>Weaknesses</i>	Game dengan <i>rules</i> yang <i>simple</i> , terdapat kemungkinan membuat cepat bosan, terdapat <i>rules</i> yang kurang nyaman bagi sebagian pemain
<i>Opportunities</i>	Permainan yang cukup seru, cocok untuk rekreasi
<i>Threats</i>	Gameplay yang monoton, terdapat kemungkinan untuk membuat cepat jenuh.

3.2 Metodologi Perancangan

Pada perancangan *Board Game*, penulis menggunakan metode perancangan berbasis teori perancangan *How To Learn Board Game Design and Development* karya David Silverman. Metode perancangan yang dimaksud adalah:

3.2.1 *Idea*

Pada tahap *idea*, penulis melakukan riset mengenai masalah utama yang menjadi pokok bahasan dalam karya tulis ini dengan melakukan wawancara kepada Psikolog. Dari wawancara tersebut penulis mendapatkan pemahaman bahwa kecanduan *game online* yang melanda pribadi remaja merupakan hasil dari pengalaman bermain *game* yang sudah terakumulasi sejak pertama kali bermain. Pengalaman yang terakumulasi ini membentuk kebiasaan yang pada akhirnya membuat pribadi tersebut tidak bisa melepaskan diri dari *game online*.

Penulis juga melakukan riset mengenai aktivitas yang dapat menggantikan peran *online games* sebagai tempat relaksasi bagi remaja yang mengalami kecanduan. Pada akhirnya, penulis memutuskan *Board Games* sebagai solusi karena menemukan sebuah referensi (Sucianto, K. 2019) yang mengatakan bahwa *Board Games* dapat dijadikan sebagai metode terapi yang efektif.

3.2.2 *Design*

Design merupakan fase dimana ide yang sebelumnya telah dikonseptualisasikan mulai memasuki tahap aktualisasi kasar. Pada tahap *design*, penulis melakukan *mindmapping* mengenai masalah yang diteliti, yakni fenomena kecanduan *game*. Dimana penulis menemukan bahwa salah satu penyebab terjadinya kecanduan *game online* adalah adanya faktor godaan untuk melakukan *gambling* dalam rupa *event* permainan *limited time gacha* yang menawarkan *rewards* menarik berupa *rare item* atau *hero*.

3.2.3 *Prototype*

Prototype merupakan fase dimana *board game* diberikan bentuk *physical*-nya, yang lahir dari proses pematangan *idea* dan *design*. Pada tahap *prototype*, penulis mengerjakan *visual asset* berupa visual dari bentuk papan yang nantinya digunakan sebagai tempat bermain *board game* serta aset-aset lainnya berupa kartu dan *tiles*.

3.2.4 *Analysis*

Analysis merupakan proses *recording* ujicoba permainan yang telah melewati masa perancangan dengan baik. Pada tahap *analysis*, penulis melakukan analisis terhadap proses ujicoba permainan dan juga melakukan pengelompokan data-data yang telah diperoleh melalui *user test*, serta melakukan revisi desain *board game* menurut *feedback* yang telah didapatkan dari *playtesting session*.

