

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian campuran yaitu dengan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif merupakan metode yang mengambil data secara umum pada sekelompok target penelitian tertentu untuk menguji teori yang ditetapkan. Sedangkan pada metode kualitatif, pertimbangan kondisi alam obyek di mana peneliti merupakan instrumen kunci diutamakan dalam memusatkan makna dari penelitian (Sugiyono, 2015, hlm. 14-15).

Pada metode kualitatif penulis akan melakukan wawancara langsung dengan dokumentasi video, *focus group discussion* secara *online*, observasi pada *youtube* video, studi referensi, dan studi eksisting. Sementara itu metode kuantitatif akan dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner secara *online*.

3.1.1 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif yang akan penulis gunakan pada penelitian ini adalah dengan melakukan kuesioner secara *online*. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 199), kuesioner adalah teknik dalam mengumpulkan data melalui pemberian sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden. Kuesioner disebarkan secara *online* melalui *Google form* untuk mendapatkan pendapat serta respons responden mengenai pembelajaran aksara Sunda bagi mereka saat di sekolah.

3.1.1.1 Kuesioner

Kuesioner yang disebarkan secara daring melalui *Google form* dimulai pada tanggal 12 September hingga 20 September 2022. Teknik *sampling* dilakukan dengan metode *simple random sampling* di mana target responden pada kuesioner ini yaitu siswa SMP pada Kota Bandung dengan kisaran umur 12-16 tahun. Menurut Badan

Pusat Statistik, jumlah murid SMP di Kota Bandung 2020/2021 yaitu 99,386 siswa. Penentuan jumlah sampel dapat dihitung menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$S = \frac{n}{(1+(n \times e^2))}$$

$$S = \frac{99,386}{(1+(99,386 \times 0.1^2))}$$

$$S = \frac{99,386}{(1+(99,386 \times 0.01))}$$

$$S = \frac{99,386}{(1+993,86)}$$

$$S = \frac{99,386}{(994.86)} = 99.9 = 100 \text{ sampel (dibulatkan)}$$

Keterangan:

S = sampel

n = jumlah sampel/ populasi

e = batas toleransi error

Derajat ketelitian: 10%

Berdasarkan hasil sampel yang didapat dari rumus Slovin, maka besaran sampel adalah 100 responden. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui pendapat responden saat mempelajari mata pelajaran Sunda khususnya materi aksara Sunda serta pengalaman mereka saat bermain *board game*.

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 3.23. Grafik Mengenai Pemakaian Bahasa Sunda

Secara keseluruhan, terdapat 102 jumlah responden yang telah mengisi kuesioner mengenai pembelajaran aksara Sunda bagi siswa SMP di Bandung. Mayoritas responden sebesar 54.9% (56 orang) menggunakan bahasa Sunda dalam kesehariannya saat berkomunikasi. Sedangkan, 45.1% (46 orang) responden berdomisili Bandung tidak menggunakan bahasa Sunda saat bercakapan.

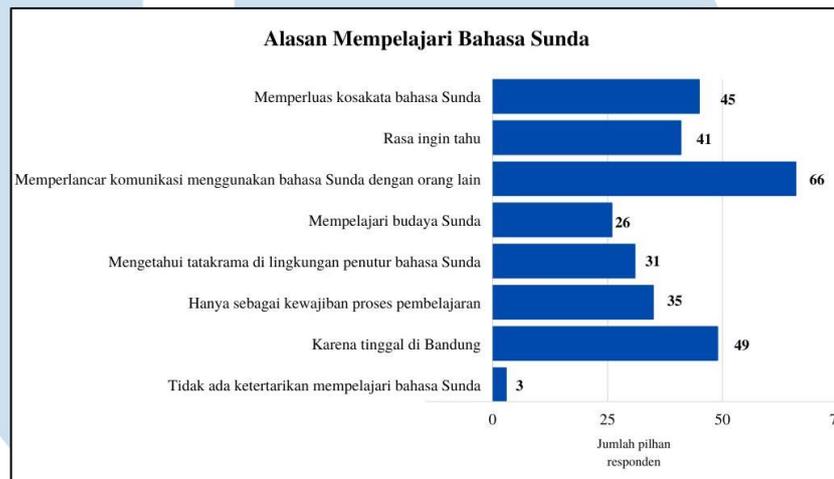


Gambar 3.24. Grafik Mengenai Tingkat Pemakaian Bahasa Sunda

(Keterangan: 1= Tidak Pernah, 5= Selalu)

Berdasarkan gambar 3.2 dengan skala likert 1 sebagai tidak pernah dan 5 sebagai selalu menggunakan bahasa Sunda, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden sebanyak 41 orang yang hanya kadang-kadang saja menggunakan bahasa Sunda saat berkomunikasi. Namun jumlah orang yang selalu berkomunikasi dengan bahasa Sunda masih sedikit yaitu 4 orang dari 102

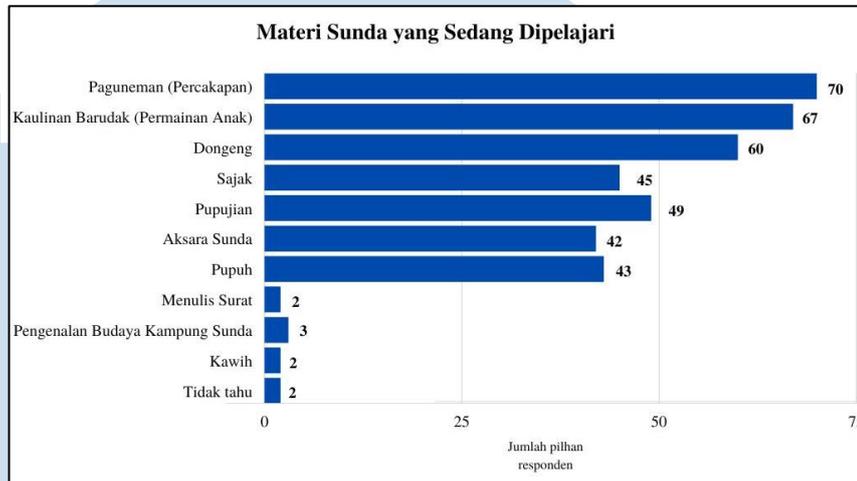
responden. Terdapat 18 responden yang tidak pernah memakai bahasa Sunda dalam percakapan sehari-harinya. Juga ditemukan 22 orang yang jarang menggunakan bahasa Sunda, dan jumlah responden yang sering berbahasa Sunda di kesehariannya adalah 17 orang.



Gambar 3.25. Simpuln Grafik Mengenai Alasan Mempelajari Bahasa Sunda

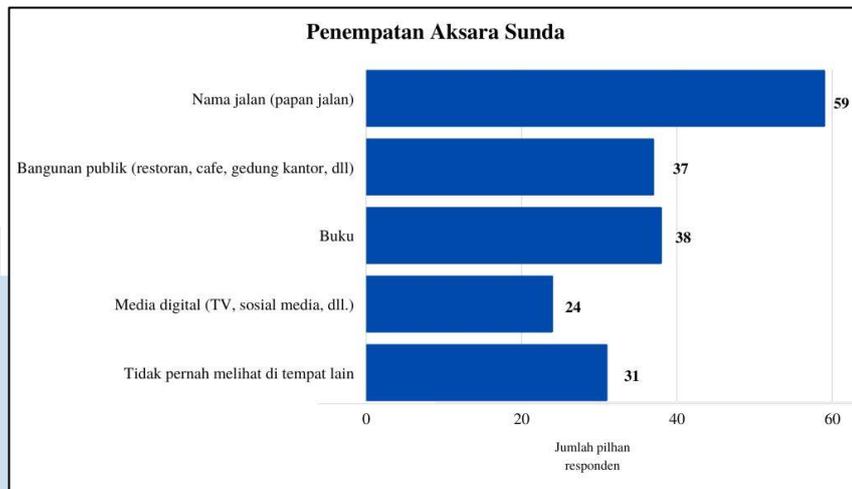
Kesimpulan yang dapat ditarik dari gambar 3.3 adalah kebanyakan orang mempelajari bahasa Sunda untuk memperlancar cara berkomunikasi mereka dengan orang lain. Alasan lain terdapat pada 45 orang yang mempelajari Sunda untuk memperluas kosakata mereka, 41 orang juga memiliki rasa ingin tahu saat mempelajari bahasa Sunda. Terdapat juga 49 orang yang mempelajari bahasa Sunda karena mereka tinggal di Bandung. 35 orang memilih pilihan mempelajari bahasa Sunda sebab hal tersebut merupakan kewajiban siswa dalam pembelajaran di sekolah. Jumlah responden yang ingin mengetahui tata krama lingkungan berjumlah 31 orang dan responden yang ingin mempelajari budaya Sunda berjumlah 26 orang. Sebanyak 66 responden menyatakan bahwa mereka mempelajari bahasa Sunda untuk memperlancar komunikasi berbahasa Sunda dengan lingkungannya. Namun masih terdapat 3

orang yang menjawab kalau mereka tidak memiliki ketertarikan dalam mempelajari bahasa Sunda.



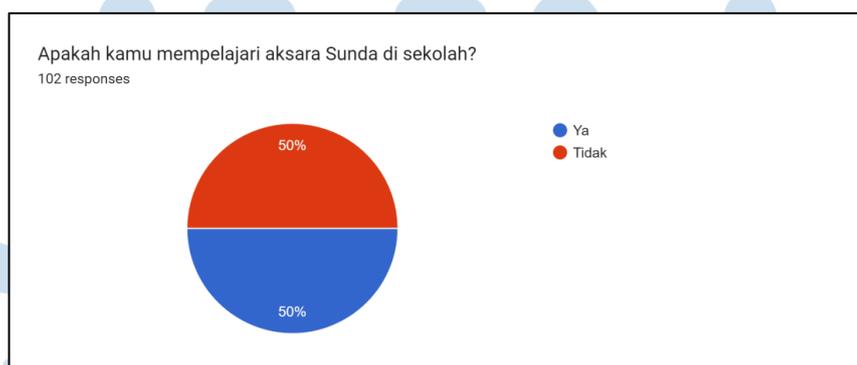
Gambar 3.26. Simpulan Grafik Mengenai Materi Mata Pelajaran Sunda yang Sedang Dipelajari

Berdasarkan grafik pada gambar di atas, materi pelajaran Sunda yang telah dipelajari mayoritas responden adalah Paguneman (percakapan) dengan jumlah 70 orang dan hanya sebanyak 42 orang yang telah mempelajari aksara Sunda. Materi pelajaran dalam bahasa Sunda lainnya yang telah dipelajari yaitu kaulinan barudak (67 orang), dongeng (60 orang), sajak (45 orang), pupujian dan lagu Sunda (49 orang), pupuh (43 orang), kawih (2 orang), surat (2 orang), dan pengenalan budaya kampung Sunda (2 orang). Adapun terdapat dua orang yang tidak mengetahui materi apa yang sedang dipelajari di kelas.



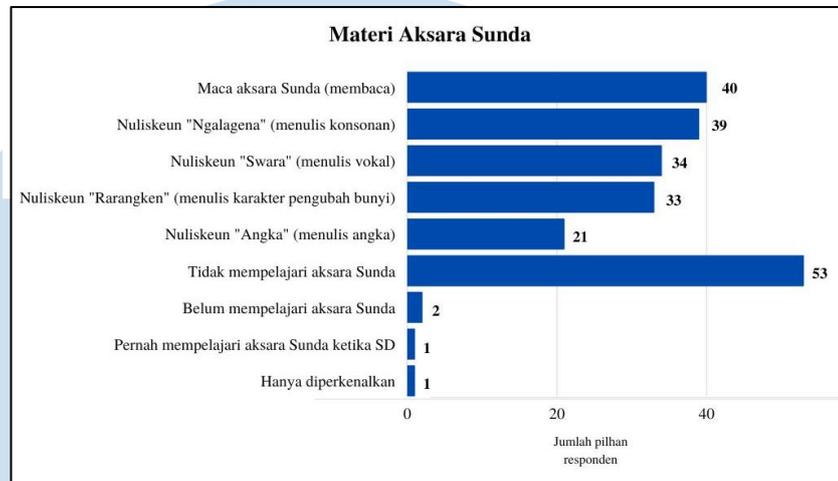
Gambar 3.27. Simpulan Grafik Mengenai Pengalaman Melihat Aksara Sunda

Setelah penulis memberikan gambar bentuk-bentuk aksara Sunda, 59 responden menyatakan bahwa mereka pernah melihat tulisan aksara Sunda pada papan jalan di Kota Bandung. 37 orang pernah melihat pada bangunan publik, 38 orang melihat aksara Sunda pada buku, dan 24 orang yang pernah melihat pada media digital. Akan tetapi, masih ada 31 orang yang belum pernah melihat aksara Sunda di luar gambar yang telah penulis tampilkan pada kuesioner.



Gambar 3.28. Grafik yang Menanyakan Pembelajaran Aksara Sunda

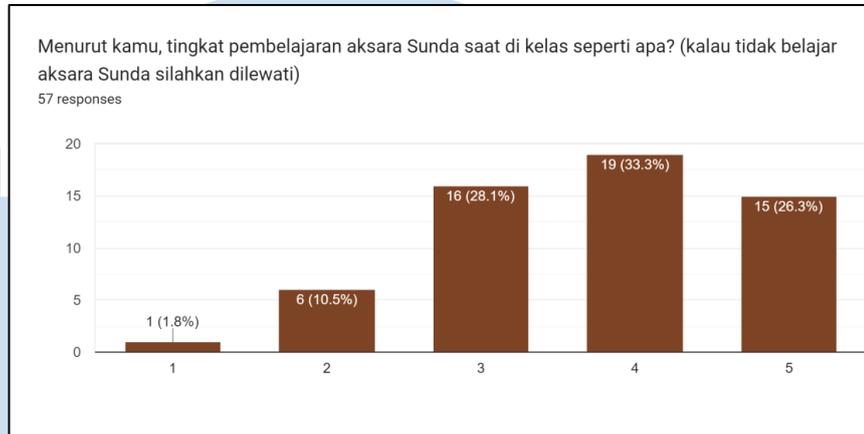
Gambar 3.6 menunjukkan bahwa jumlah orang yang mempelajari aksara Sunda di sekolah sama dengan jumlah yang belum pernah mendapatkan materi aksara Sunda.



Gambar 3.29. Simpulan Grafik Tentang Materi Aksasra Sunda yang Dipelajari

Pada gambar 3.7 materi terbanyak yang telah dipelajari oleh responden yang pernah mempelajari aksara Sunda ialah membaca (40 orang) dan menulis aksara Sunda. Materi menulis aksara Sunda yang dipelajari oleh siswa yaitu menulis “Ngalagena” (39 orang), menulis “Swara” (34 orang), menulis “Rarangén” (33 orang), dan menulis angka (21 orang). Terdapat 53 orang yang tidak pernah mendapatkan materi aksara Sunda di sekolah dan dua orang yang belum mendapati materi tersebut. Satu orang responden menambahkan bahwa materi aksara Sunda hanya pernah dipelajari saat berada di tingkat sekolah dasar. Seorang responden juga menyatakan bahwa pembelajaran aksara Sunda baru diperkenalkan dalam satu kali pertemuan namun tidak dilanjutkan kembali.

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 3.30. Grafik yang Menanyakan Tingkat Pembelajaran Aksara Sunda di Sekolah

(Keterangan: 1= Gampang Sekali, 5= Susah Sekali)

Berdasarkan skala tingkat pembelajaran aksara Sunda pada gambar di atas di mana 5 adalah susah sekali dan 1 adalah gampang sekali, mayoritas siswa yang mempelajari aksara Sunda mengatakan bahwa aksara Sunda susah sekali untuk dipelajari di kelas dan hanya 1 orang yang dengan gampang sekali mempelajari aksara Sunda. 19 responden mengatakan bahwa pembelajaran aksara susah untuk dipelajari. Jumlah orang yang biasa saja terhadap tingkat pembelajaran aksara yaitu 16 orang dan 6 orang mengatakan bahwa pembelajaran aksara Sunda terbilang gampang.



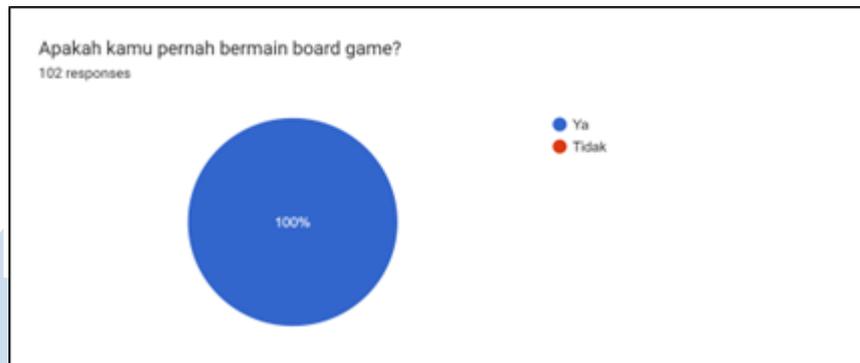
Gambar 3.31. Grafik yang Menunjukkan Apabila Menghadapi Rintangan Saat Belajar Aksara Sunda

Gambar 3.9 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mengalami kesulitan saat mempelajari aksara Sunda lebih banyak dengan jumlah 46 orang dibandingkan dengan 9 orang yang tidak merasa sulit saat pembelajaran.



Gambar 3.32. Simpulan Grafik Berisikan Alasan Dari Rintangan Pembelajaran Aksara Sunda

Beberapa rintangan yang banyak dihadapi oleh siswa SMP di Bandung antara lain media di sekolah yang kurang menarik termasuk segi penyampaian dan visual (31 orang), pembelajaran aksara Sunda di sekolah kurang menarik (32 orang), kurangnya media pembelajaran (20 orang), dan waktu pembelajaran yang kurang, Sebanyak lima responden yang mengatakan bahwa mereka tidak menghadapi rintangan saat mempelajari aksara Sunda.



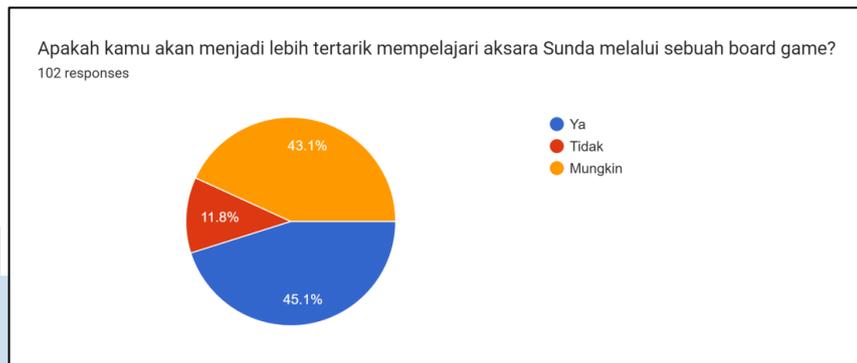
Gambar 3.33. Grafik yang Menanyakan Apakah Responden Pernah Bermain *Board Game*

Dari 102 responden yang telah mengisi kuesioner, semua orang menjawab bahwa mereka pernah bermain *board game*. Hal utama yang ingin mereka temukan saat sedang bermain *board game* adalah hiburan (98 orang) juga menghabiskan waktu bersama dengan keluarga atau teman (76 orang).



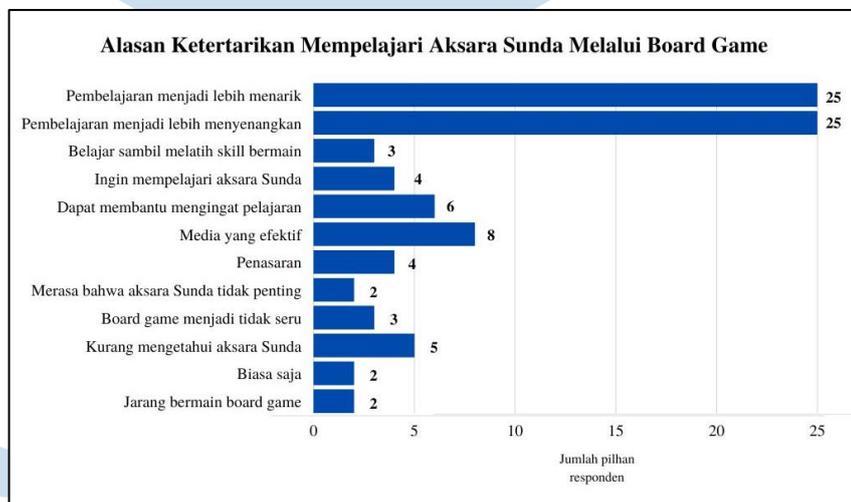
Gambar 3.34. Simpulan Grafik Alasan Bermain Board Game

Sebanyak 56 orang juga memilih bermain *board game* untuk berkompetisi dengan pemain lain. Sebanyak 33 orang bermain untuk mempelajari hal baru dan 31 orang ingin mencari teman yang mempunyai minat serupa saat bermain *board game*. Satu responden menjawab alasan ia ingin bermain adalah untuk menjadi unggul dalam bermain *board game*.



Gambar 3.35. Grafik yang Memperlihatkan Apabila Responden Tertarik Jika Ada *Board Game* Pembelajaran Aksara Sunda

Pada gambar 3.13 terdapat jumlah yang hampir serupa antara responden yang tertarik mempelajari aksara Sunda menggunakan media *board game* (46 orang) dengan yang mungkin tertarik (44 orang). Sebesar 11.8% (12 orang) mengatakan bahwa mereka tidak tertarik apabila ada media *board game* edukasi aksara Sunda.



Gambar 3.36. Simpulan Grafik Alasan Dari Ketertarikan Atau Ketidaktertarikan Terhadap Board Game Pembelajaran Aksara Sunda

Secara garis besar, para responden berpendapat bahwa pembelajaran aksara Sunda dapat lebih menarik dan menyenangkan apabila diajarkan melalui media *board game*. Hal tersebut dinyatakan oleh total 25 orang. Sejumlah tiga responden

menambahkan bahwa media *board game* dapat melatih *skill* bermain mereka sembari mempelajari aksara Sunda. Jumlah orang yang tertarik dalam media *board game* sebagai media pembelajaran untuk mempelajari aksara Sunda adalah empat orang. Enam orang berpendapat bahwa *board game* dapat membantu mengingat materi pelajaran. *Board game* dikatakan dapat menjadi media yang efektif dalam pembelajaran oleh 8 orang. Terdapat empat orang yang penasaran akan penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran. Adapun pendapat ketidaktertarikan responden terhadap media *board game*. Dua orang mengatakan bahwa aksara Sunda tidak penting dalam keseharian mereka. Sebanyak tiga orang yang berpendapat bahwa keseruan permainan akan hilang apabila dijadikan sebuah media pembelajaran aksara Sunda. Jumlah orang yang tidak tertarik dikarenakan kurang pengetahuan akan aksara adalah lima orang. Dua orang merasa biasa saja terhadap pernyataan media pembelajaran dalam bentuk permainan dan dua orang mengatakan bahwa mereka jarang bermain *board game*.

3.1.1.2 Kesimpulan Kuesioner

Data hasil kuesioner yang telah diisi oleh 102 responden menyatakan bahwa masih banyak siswa di Bandung yang belum mendapatkan materi pembelajaran aksara Sunda di sekolah. Bagi siswa yang sudah mendapatkan materi tersebut, mereka mengatakan bahwa pembelajaran aksara Sunda bersifat sukar. Mediana pun masih terhitung kurang dan belum menarik. Ketertarikan siswa dalam mempelajari aksara Sunda masih terbilang rendah. Namun, para responden memberikan pendapat positif akan adanya media baru berupa *board game* dalam membantu mereka mempelajari aksara Sunda di sekolah.

3.1.2 Metode Kualitatif

Metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, *focus group discussion* secara *online*, observasi dengan menonton video *youtube*, studi referensi, serta studi eksisting. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 194), wawancara adalah teknik pengumpulan data dalam menemukan permasalahan dan memperoleh data dari narasumber secara mendalam. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan wawancara terstruktur di mana penulis sudah menyiapkan beberapa pertanyaan terlebih dahulu agar data yang akan diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Narasumber dari wawancara yang akan dilakukan merupakan seorang guru bahasa Sunda untuk mendapat gambaran bagaimana pembelajaran Sunda pada sekolah menengah pertama khususnya di Kota Bandung.

Metode kedua ialah dengan melakukan *focus group discussion* (FGD). *Focus Group Discussion* adalah wawancara semi-terstruktur yang dipimpin oleh seorang moderator dengan memberi pertanyaan umum untuk mendapatkan wawasan hingga menghasilkan diskusi serta opini semaksimal mungkin antar peserta (Prasad, 2017). Dewi (2022) juga mengatakan bahwa FGD bertujuan untuk memperoleh ide, pendapat, serta keyakinan orang lain mengenai topik tertentu. Penulis akan melaksanakan FGD secara *online* dengan beberapa siswa SMP di Bandung untuk mendapatkan wawasan lebih mengenai pengalaman belajar mata pelajaran Sunda khususnya materi aksara Sunda serta pendapat mereka terhadap pengalaman belajar tersebut.

Observasi adalah proses pengamatan dan ingatan yang tersusun dari berbagai prosedur biologis dan psikologis (Sugiyono, 2015, hlm. 203). Proses observasi yang akan penulis lakukan merupakan observasi non partisipan yang dimaksud dengan keadaan penulis yang hanya menyimak informasi dari seorang *desainer board game* melalui video *youtube* untuk memperoleh pengetahuan dalam merancang suatu *board game*.

Penulis juga menggunakan studi referensi dan studi eksisting dalam metode kualitatif. Studi referensi digunakan sebagai riset terhadap beberapa

board game yang telah diciptakan untuk membantu penulis sebagai referensi dalam segi visual, tema, komponen, serta *gameplay* permainan. Studi eksisting bertujuan sebagai acuan penulis akan jenis serta komposisi permainan suatu *board game* aksara Sunda.

3.1.2.1 Interview

Interview dilakukan dengan Rinne Tanujaya selaku guru bahasa Sunda di Sekolah Kristen Trimulia Bandung. Wawancara dilakukan secara tatap muka di Sekolah Kristen Trimulia yang beralamat pada Jalan Dr. Djunjuran No.105, Bandung, Jawa Barat pada hari Jumat, 16 September 2022. Pertemuan wawancara dengan Rinne dilakukan untuk mendapatkan data bagaimana cara pembelajaran serta pengajaran pada siswa SMP dalam mata pelajaran Sunda.

1) Interview kepada Rinne Tanujaya, Guru Bahasa Sunda

Wawancara dilakukan secara tatap muka di Sekolah Kristen Trimulia Bandung pada tanggal 16 September 2022 pukul 10:24 WIB. Rinne Tanujaya adalah guru bahasa Sunda di sekolah Trimulia yang mengajar pada tingkat SMP dan SMA. Rinne menceritakan seputar materi pembelajaran Sunda di Bandung khususnya di tingkat beliau mengajar. Dimulai dari perintah yang ditetapkan oleh pemerintah Bandung kepada sekolah-sekolah untuk mengajarkan bahasa Sunda pada siswa. Beliau mengatakan bahwa kebahasaan dan kesastraan Sunda telah dicakup dari tingkat sekolah dasar dan diteruskan ke tingkat SMA. Dalam materi kebahasaan, hal yang dibahas meliputi narasi dan bacaan agar siswa dapat membaca, menulis, dan berbicara dari materi tersebut. Aksara Sunda termasuk ke dalam materi kebahasaan, di mana beliau menyebutkan bahwa aksara Sunda termasuk ke dalam bahasa yang diakui sedunia melalui UNICODE. Rinne mengatakan bahwa sekarang sudah banyak pembahasan mengenai aksara Sunda di internet dan gampang

diakses.



Gambar 3.37. Dokumentasi Pelaksanaan Wawancara Bersama Rinne Tanujaya, Guru Bahasa Sunda Sekolah Trimulia Bandung

Materi aksara Sunda yang telah diajarkan pada tingkat SMP adalah menulis, membaca, dan menggunakan aksara Sunda. Beliau mengatakan bahwa dinas pada Kota Bandung pun sering mengadakan perlombaan membaca aksara Sunda untuk melestarikan aksara Sunda pada kalangan pelajar di Bandung. Namun beliau mengatakan tidak semua sekolah mengikuti acara tersebut seperti sekolah swasta. Hal tersebut dikarenakan siswa di sekolah swasta tidak dituntut untuk mengikutinya sebab mata pelajaran Sunda saja hanya diajarkan pada 1 jam pelajaran dalam seminggu. Rinne berpendapat bahwa tuntutan kepada siswa saat mempelajari aksara Sunda adalah cukup mengenali aksara dan siswa menikmati proses belajar. Cara pembelajaran aksara Sunda bagi siswa SMP diawali dengan pengenalan sejarah bagaimana aksara Sunda tercipta lalu kemudian dikenalkan dengan bentuknya. Tahap pengenalan dikatakan penting agar siswa setidaknya dapat mengetahui bentuk aksara Sunda dan kelak akan terlatih untuk dapat membacanya. Beliau berpendapat bahwa Sunda merupakan aksara atau bahasa yang paling gampang dalam cara baca. Setelah dilakukan pengenalan, maka akan diberikan beberapa latihan kalimat untuk

dibaca siswa agar siswa tidak asing ketika melihat aksara Sunda di luar sekolah seperti pada papan jalan.

Media yang beliau gunakan saat mengajar dikelas berupa *powerpoint* dan terkadang melalui video *Youtube* yang sudah ada. Terkadang latihan yang diberikan pun diberikan melalui *link* yang diarahkan pada situs di internet. Saat di kelas, beliau juga pernah menggunakan permainan dalam pelatihan materi aksara Sunda seperti menggunakan media kertas yang ditukar dengan sesama siswa untuk dibaca. Rinne juga menugaskan siswa untuk membuat suatu prakarya seperti menulis nama siswa dengan aksara Sunda yang kemudian dihias lalu dipajang di rumah. Beliau mengatakan penting untuk melestarikan keragaman Sunda bagi siswa-siswi agar mereka ingat akan pentingnya mempunyai karakter Sunda yaitu *cageur* (sehat), *bageur* (baik), *bener* (benar), *singer* (mawas diri), dan *pinter* (pandai) ketika tinggal di tanah Sunda walaupun mereka bukan orang Sunda asli.

Saat mengajar di kelas, Rinne menceritakan beberapa kesulitan seperti adanya sifat siswa yang apatis dan membuat guru susah untuk memberi motivasi belajar kepada murid. Maka dari itu guru harus terus berusaha mencari cara untuk mendorong siswa agar ingin belajar dengan nyaman. Rinne setuju bahwa urgensi dalam pengajaran aksara Sunda bagi siswa itu tinggi agar mereka dapat mengenal dan tidak melupakannya. Pengenalan akan aksara Sunda saat di sekolah dapat membantu siswa untuk cinta akan kebudayaan daerah tempat tinggal mereka.

Pada wawancara, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran aksara Sunda pada tingkat SMP adalah membaca, menulis, dan menggunakan aksara Sunda. Tahap pembelajaran aksara di kelas dimulai dengan pengenalan latar belakang aksara Sunda lalu dilanjutkan dengan pengenalan bentuk dari aksara itu

sendiri. Latihan pun sering diberikan pada siswa untuk melatih pengetahuan mereka terhadap aksara Sunda yang telah dipelajari melalui tugas dan permainan.

3.1.2.2 *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion dilakukan secara *online* melalui *Zoom meeting* bersama 4 siswa-siswi SMP kelas 7 Bandung bernama Raul Rafa, Anjali, Naura Anzanna, dan Rangga Rhaynandhika. FGD yang dilakukan pada hari Kamis, 15 September 2022 bertujuan untuk memperoleh pendapat para siswa-siswi mengenai pengalaman mereka saat belajar aksara Sunda di sekolah.



Gambar 3.38. Dokumentasi Pelaksanaan *Focus Group Discussion* Bersama Raul, Naura, Anjali, dan Rangga

Raul dan Rangga berasal dari sekolah Taruna Bakti, Anjali dan Naura berasal dari SMP 14 Bandung. Saat perkenalan, semua peserta menceritakan bahwa mereka telah lama tinggal di Bandung dan dapat berkomunikasi dengan bahasa Sunda. Para peserta lebih sering menggunakan bahasa Sunda dengan teman-temannya di sekolah dibandingkan di rumah yang dominan menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Sunda bagi para peserta telah diperoleh semenjak kecil yaitu pada tingkat taman kanak-kanak dan sekolah dasar.

Materi yang telah mereka dapati saat pelajaran Sunda antara lain peribahasa dan undak usuk basa (tata krama bahasa). Namun peserta FGD yang saat ini berada di kelas 7, masih belum mendapati materi aksara Sunda tetapi pernah mendapatkannya di tingkat sekolah dasar. Ranga, Naura, dan Anjali beranggapan bahwa belajar aksara Sunda bersifat rumit dikarenakan harus mempelajari huruf baru yang jarang dilihat dan belum diperkenalkan sebelumnya. Namun Raul berpendapat kalau belajar aksara Sunda dapat dikatakan gampang apabila ada niat pada siswa saat belajar, tetapi akan susah jika tidak ada dorongan saat mempelajari aksara Sunda.

Bantuan menggunakan iringan bahasa Indonesia saat pembelajaran aksara Sunda dikatakan dapat membantu para peserta saat mempelajari materi baru di kelas. Media pembelajaran yang peserta gunakan di sekolah adalah buku dan *powerpoint* yang dilakukan secara selang-seling. Buku yang digunakan biasanya untuk mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Akan tetapi bagi Naura dan Anjali, fasilitas buku masih sangat kurang sebab buku masih dipinjamkan kepada siswa dan mereka harus merangkum sendiri materi dari buku yang dipinjam. Raul berpendapat bahwa media yang dapat membantu pembelajaran agar lebih baik ialah pembawaan guru yang mengutamakan komunikasi bahasa Sunda saat mengajar. Naura pun berkata bahwa guru dapat menyampaikan materi dengan lebih ringan. Media *handphone* pun dapat menjadi pilihan dalam pembelajaran bagi Anjali.

Setelah menanyakan seputar pembelajaran Sunda, penulis bertanya mengenai pengalaman peserta dengan *board game*. Para peserta FGD sudah pernah memainkan *board game* sebelumnya terutama permainan tradisional seperti catur, ular tangga, monopoly, dan congklak. Mereka berpendapat bahwa dengan media *board game* sebagai alat pembelajaran akan efektif agar siswa tidak jenuh

dan dapat lebih menikmati proses pembelajaran. Raul menambahkan bahwa dengan adanya *board game*, pembelajaran Sunda dapat lebih menarik dan asik dipelajari.

Kesimpulan yang didapatkan dari FGD adalah bahwa siswa-siswi masih merasa kesulitan ketika hendak mempelajari aksara Sunda. Halangan berupa media pembelajaran dapat menghambat proses pembelajaran yang nyaman bagi para siswa. Solusi yang disampaikan oleh peserta adalah dengan adanya bantuan dari lingkungan sekolah maupun luar sekolah beserta media pembelajaran yang lebih memadai.

3.1.2.3 Observasi

Observasi dilakukan melalui video *Youtube* dari *channel* Adhicipta Playground berjudul “Bikin Tugas Akhir Board Games? Anak DKV Yuk Kumpul”. Kegiatan observasi yang dilakukan pada tanggal 14 September 2022 bertujuan untuk mengetahui tahapan membuat *board game* dan latar belakang penggunaan *board game* di Indonesia. Adhicipta R. Wirawan telah membuat beberapa *board game* seperti Waroong Wars, Linimasa, Financial 101, Cupcake, Schollar, dan My Emotional.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.39. Screenshot Observasi Video *Youtube Channel Adhicipta Playground*

Video yang digunakan dalam observasi adalah sebuah *livestream* dari *Zoom meeting* yang telah diadakan sebelumnya oleh beberapa mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara jurusan desain komunikasi visual. Para mahasiswa mewawancarai Adhicipta R. Wirawan, seorang *game designer* profesional. Wawancara tersebut dimulai dengan penjelasan dari narasumber tentang pengertian *board game* dari sudut pandang beliau. Dikatakan bahwa efek bermain *board game* dapat langsung terlihat dari ekspresi pemain yang kemudian dirasakan oleh pembuatnya secara langsung. Hal tersebut merupakan sesuatu yang manfaat atau kepuasannya tidak harus dilihat dari materi.

Beliau mengatakan bahwa sisi interaksi pada media *board game* bersifat kuat terlebih lagi pada era digital saat ini yang terbilang kurang saat bertemu secara *online*. Interaksi antar pemain dari *body language* merupakan suatu keunggulan pada *board game* dibandingkan dengan permainan digital. Permainan digital dikatakan dapat membuat *user* jenuh dengan interaksi layar. Contoh yang diberikan adalah ketika pandemi. Masalah terbesar yang dialami

sekolah adalah partisipasi siswa saat proses pembelajaran menggunakan media digital. Beliau berpendapat bahwa *board game* dapat membuat siswa menjadi fokus kepada materi dibandingkan saat menggunakan media digital yang membuat siswa mencari informasi dengan sendirinya.

Adhicipta mengatakan perkembangan *board game* di Indonesia telah berkembang pesat semenjak diadakannya acara *Board Game Challenge 2015* oleh Kompas. Acara tersebut menjadi titik awal dalam membuat skala industri *board game* menjadi besar dikarenakan adanya bantuan eksposur dari Kompas kepada banyak orang. Beliau mengatakan bahwa dari acara tersebut, minat orang pada media *board game* bertumbuh. Contoh yang diberikan seperti guru-guru yang ingin membuat permainan untuk pembelajaran di kelas.

Menurut Adhicipta, hal yang menjadi suatu pembeda dari permainan digital dan permainan papan adalah jumlah jenis permainannya. Di mana *board game* memiliki lebih dari 50 jenis yang variasinya lebih banyak dari *game* digital. Beliau membedakan jenis *board game* berdasarkan tujuannya yaitu untuk edukasi dan yang bukan edukasi. *Game base learning* atau pembelajaran berbasis permainan dirancang untuk mencapai suatu kompetensi skill tertentu seperti dalam *soft skill* dan *hard skill*. Walaupun jenis *board game* yang hanya diperuntukkan sebagai hiburan dapat digunakan sebagai edukasi, cara merancanginya tetap berbeda. Beliau memberikan beberapa contoh dari permainan yang telah beliau ciptakan yaitu Waroong Wars sebagai *board game* hiburan dan Linimasa sebagai permainan khusus edukasi.

Adhicipta mengatakan bahwa media *board game* merupakan media yang tangguh. Dari sisi bisnis, beliau mengatakan bahwa *board game* merupakan market yang *premium* karena

pembuatannya terbatas dengan harga yang tinggi serta tidak sesukar permainan digital saat proses pembuatan. Beliau mengatakan bahwa untuk *game* digital diperlukan lebih banyak upaya seperti mengurus audio, *coding*, dan lain-lain serta akan memiliki harga yang lebih murah karena sifatnya yang *lowcost*. Manfaat dari sebuah *board game* menurut Adhicipta untuk pemain adalah sebagai tempat belajar hal baru dari pengalaman bermain atau *experiential learning*. Dikatakan bahwa pengalaman seseorang saat pertama kali bermain *board game* dan saat kedua kali dan seterusnya pasti akan berbeda dari apa yang diperoleh pemain.

Proses merancang *board game* menurut beliau dibedakan menjadi dua fase yaitu fase pra desain dan fase desain. Pada fase pra desain, tujuan dari perancangan permainan harus ditentukan terlebih dahulu dan dipelajari karakteristik atau materi yang ingin disampaikan. Sebagai desainer, mekanik dari sebuah permainan harus direncanakan dulu agar cocok dengan tujuan pembelajaran melalui *board game*. Dengan diadakannya *prototype* dan dicoba kepada target akan membantu kelanjutan perancangan permainan. Fase Desain memiliki tahap awal membuat skala fitur yang akan ada pada permainan seperti mekanis dan pengalaman yang ingin dicapai. Setelah melakukan *prototype*, maka akan dilanjutkan dengan pembuatan visual yang serasi dengan mekanik permainan. Beliau mengatakan bahwa visual dapat dipusatkan pada *user experience* sesuai target yang telah ditentukan. *Layout* dan *rulebook* akan dirancang setelah visual utama permainan yang kemudian semua hasil akan di coba kepada target pasar untuk mendapatkan masukan.

Beberapa saran dan masukan dari Adhicipta saat membuat *board game* untuk *game base learning* adalah dengan menentukan ukuran kesulitan dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dikatakan jika semakin banyak mekanik permainan, maka informasi

dan arti dari permainan akan semakin sulit diperoleh target. Maka dalam membuat *board game* yang diperuntukkan pada pelajar, mekanik yang digunakan dapat lebih sedikit dan sederhana namun dengan dampak yang kuat. Dikatakan bahwa pemain dapat dibedakan menjadi empat kelompok yaitu *socializer*, *explorer*, *achiever*, dan *killer*. Beliau juga mengatakan agar sebuah *board game* edukasi dapat menjadi menarik, elemen interaksi antar manusia harus tinggi agar kebutuhan keempat kelompok pemain dipenuhi.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, *board game* memiliki keunggulan dalam tingkat interaksi sesama pemain. Maka dari itu perancangan sebuah *board game* harus mementingkan tingkat interaksi antar pemain dengan cara menentukan karakteristik dan mekanik permainan agar cocok dimainkan oleh target pasar. Sebuah *prototype* pun penting dilakukan agar dapat memperoleh masukan dari target untuk mengembangkan permainan.

3.1.2.4 Studi Referensi

Dalam membuat topik tugas akhir, penulis menggunakan beberapa referensi *board game* sebagai salah satu panduan dalam merancang mekanisme *gameplay*, visual, dan pengalaman bermain. Berikut referensi yang digunakan:

1) Karuta

Karuta adalah sebuah permainan kartu yang berasal dari Jepang. Permainan tersebut awalnya diperkenalkan oleh pedagang Portugis pada abad ke 16. Karuta dibedakan menjadi dua jenis yaitu *Uta-Garuta* dan *Iroha Karuta*. *Uta Garuta* merupakan kartu dengan 200 kartu berisi puisi yang kemudian dibagi rata. Satu set kartu akan menjadi kartu yang dibacakan dan set lainnya untuk di mainkan. *Iroha Karuta* adalah jenis yang diperuntukkan pada anak-anak dalam mempelajari huruf Jepang. Pada jenis tersebut, terdapat 96 jumlah kartu permainan yang kemudian dibagi sama seperti *Uta Garuta*.

Ketimbang menggunakan puisi, *Iroha Karuta* menggunakan peribahasa pada kartu yang akan dibacakan.



Gambar 3.40. Contoh Jenis Kartu Karuta Yaitu *Uta Garuta* (kiri), dan *Iroha Karuta* (kanan)

Mekanisme pada permainan Karuta adalah *set collection* dan dengan kategori edukasi serta permainan kata. Karuta dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih beserta dengan seorang pembaca. Dalam semua jenis Karuta, terdapat dua tipe kartu yaitu *yomifuda* sebagai kartu baca dan *torifuda* sebagai kartu gambar atau tulisan yang akan direbut pemain. Setiap kartu *yomifuda* akan memiliki pasangan kartu *torifuda*. Cara bermain karuta diawali dengan menyebar kartu *torifuda* mengarah ke atas di antara pemain. Kemudian seorang pembaca akan secara acak memilih kartu *yomifuda* dan membacakannya. Pemain lainnya lalu akan berlomba mencari kartu yang sesuai dengan kartu *yomifuda* dan mengambil kartu tersebut. Langkah tersebut dilakukan hingga semua kartu telah habis dan pemenangnya adalah pemain yang memiliki kartu *torifuda* terbanyak.

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 3.41. Kartu Tipe *Yomifuda* (kiri) dan Tipe *Torifuda* (kanan)

Sumber: <https://www.tofugu.com/japan/karuta-japanese-cards/>

Visual pada permainan Karuta bergantung pada jenis dan temanya. Jenis permainan *Uta-Garuta* memiliki ilustrasi semi realistis dengan adanya gaya khas Jepang pada segi penggambaran karakter. Warna yang digunakan pun merupakan warna yang tidak kontras pada ilustrasi di tengah kartu. Kalimat bantuan pada jenis tersebut berada pada sisi atas ilustrasi. Pada *Iroha Karuta*, ilustrasi berupa kartun dengan warna yang lebih kontras agar sesuai dengan target pasar jenis permainan tersebut. Terdapat satu buah huruf pada kartu *Iroha Karuta* yang memiliki ukuran cukup besar dengan warna yang disesuaikan dengan *color palette* tema kartu. Komponen yang ada pada permainan Karuta hanyalah berupa set kartu dengan jumlah yang sama untuk masing-masing tipe *yomifuda* dan *torifuda*.

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 3.42. Contoh Karuta Jenis Iroha Karuta

Sumber: <https://itsjapantime.com/karuta-%E3%81%8B%E3%82%8B%E3%81%9F-the-surprising-features-of-japanese-card-games/>

2) **Kata Emak**

Kata Emak adalah *board game* yang dirancang oleh Dyan Rachmatullah. Permainan tersebut merupakan permainan kartu yang menguji konsentrasi kecepatan dan ketepatan saat berbelanja. Anti korupsi adalah tema yang diangkat oleh *board game* Kata Emak yang lalu disederhanakan menjadi permainan kejujuran dan tanggung jawab yang ditujukan pada anak sekolah dasar. Cerita yang menjadi latar permainan ini yaitu seorang anak yang diperintahkan ibunya untuk berbelanja. Anak tersebut pun diberikan uang untuk membeli keperluan yang telah disampaikan dengan tepat waktu.

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 3.43. Board Game Kata Emak

Sumber: <https://segara.id/our-games/kata-emak-board-game/>

Board game Kata Emak memiliki mekanisme permainan *dice rolling* dan *movement*. Kata Emak dapat dimainkan oleh dua hingga enam orang dengan durasi permainan 15 menit. Komponen yang ada pada permainan tersebut berupa papan permainan, figur emak, figur anak, figur tukang jualan jajan, figur tukang hiburan, kartu aksi, dan dadu permainan. Petunjuk permainan pun dapat ditemukan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Kartu aksi yang berjumlah 80 buah memiliki beberapa jenis seperti kartu daftar belanja, kartu belanjaan segar, kartu belanjaan busuk, serta kartu spesial.

Permainan dimulai dengan mengocok kartu daftar belanja dan kemudian disusun menghadap ke atas. Lalu sisa kartu dikocok dan dibagi rata pada setiap pemain. Pemain akan bergantian menyebutkan kartu daftar belanjaan sembari membuka kartu yang dimiliki. Jika kartu yang dikeluarkan sama dengan kartu daftar belanjaan yang telah disebut, maka setiap pemain harus dengan cepat menepuk kartu yang dikeluarkan. Pemain pertama yang menyentuh kartu tersebut dapat mengambil kartu dan memperoleh satu poin.

Jika kartu yang dikeluarkan tidak sama dengan yang disebutkan, maka pemain selanjutnya akan menyebutkan kartu selanjutnya pada daftar belanjaan juga sambil mengeluarkan kartu yang dimiliki pemain. Kartu yang boleh ditepuk adalah kartu yang memiliki *icon* hati yang menandakan bahwa kartu tersebut adalah kartu segar. Apabila seorang pemain menepuk kartu busuk, maka pemain tersebut harus mengembalikan kartu poin ke tengah area permainan. Permainan dilanjutkan hingga terdapat pemain yang telah memiliki masing-masing kartu sesuai daftar belanjaan dan memiliki poin terbanyak.

Kartu spesial pada permainan Kata Emak berjumlah empat macam. Jika kartu spesial telah dikeluarkan, maka pemain berlomba menepuk kartu tersebut. Kartu warung dapat digunakan pemain dengan mengambil kartu belanjaan segar secara bebas dari kumpulan kartu yang telah dikeluarkan untuk mendapatkan poin. Kartu duit memiliki kegunaan yang serupa dengan kartu warung, namun pemain harus mengambil kartu busuk dan menggabungkannya dengan kartu duit agar menjadi satu poin. Kartu spesial ketiga adalah kartu bolong. Kartu tersebut berguna untuk mengurangi kartu belanjaan lawan dan kartu tersebut akan dibuang pada tumpukan kartu di tengah. Kartu rejeki digunakan untuk mengambil kartu belanjaan lawan dan kartu tersebut akan menjadi kartu poin milik pemain.



Gambar 3.44. Komponen Pada Permainan Kata Emak

Sumber: <https://segara.id/our-games/kata-emak-board-game/>

Ilustrasi yang digunakan pada visual *board game* Kata Emak berupa kartun. Kartu permainan memiliki gaya ilustrasi *vector* dan *digital painting* dengan *outline* hitam. Pada kartu daftar belanjaan, warna latar adalah putih dengan adanya garis-garis yang mengelilingi gambar belanjaan. Warna latar pada sisa kartu belanjaan beragam sesuai dengan tema *color palette* permainan Kata Emak. Jenis font yang digunakan pada permainan ini adalah *sans serif* dengan warna pada kartu daftar belanjaan berupa warna yang serasi dengan gambar dan warna putih pada sisa kartu lainnya. Untuk kartu spesial, terdapat penjelasan kegunaan kartu tersebut pada bagian bawah gambar dengan border berwarna putih yang redup.

Terdapat *icon* pada masing-masing sisi kartu untuk menandakan jenis kartu. Bagi kartu daftar belanjaan, *icon* yang didapati berupa kantong belanjaan. *Icon* pada kartu spesial menggambarkan bentuk bintang. Pada kartu segar *icon* akan berbentuk hati, namun pada kartu busuk *icon* berupa hati yang dicoret. Untuk bagian belakang kartu daftar belanjaan, ilustrasi

berupa gambaran sebuah warung dengan tema warna *grayscale*. Kartu belakang sisa kartu lainnya memiliki ilustrasi yang sama namun dengan tema warna hijau. Bagian belakang setiap kartu dilengkapi dengan logo permainan Kata Emak yaitu bentuk *speech bubble* berwarna jingga dengan *outline* putih dan tulisan “Kata Emak” pada bagian tengah logo dengan tipe *font* sans serif.

3) **Kesimpulan Studi Referensi**

Dari beberapa studi referensi, terdapat beberapa mekanik permainan yang dapat menjadi acuan penulis dalam merancang *board game* pembelajaran aksara Sunda seperti *set collection*. Beberapa gaya visual pada permainan Karuta dan Kata Emak pun dapat membantu dalam panduan memilih gaya ilustrasi yang akan digunakan.

3.1.2.5 **Studi Eksisting**

Penulis menggunakan studi eksisting sebuah kartu permainan pembelajaran aksara Sunda sebagai acuan bentuk *layout* dan fungsi tugas akhir.

1) **Kartu Permainan Aksara Sunda**

Jatinangor Aksara Sunda (JAS) merupakan suatu komunitas masyarakat yang ingin mempelajari aksara Sunda. Kartu Permainan Aksara Sunda bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran aksara Sunda. Pada kartu permainan tersebut, terdapat 106 kartu aksara Sunda pada satu set permainan. Terdapat empat kategori kartu yaitu kartu aksara Swara (vokal), aksara Ngalagena (konsonan), aksara Wilangan (angka), dan aksara Rarangkén (tanda bunyi). Permainan kartu aksara Sunda dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih.



Gambar 3.45. Kartu Permainan Aksara Sunda

Sumber: <https://www.ayobandung.com/komunitas/pr-79716257/mengenal-lebih-dekat-komunitas-jatinangor-aksara-sunda>

Langkah bermain kartu permainan aksara Sunda dimulai dengan meletakkan semua kartu pada bidang datar dengan bagian karakter aksara Sunda menghadap ke atas. Kemudian pemain lain akan memilih satu kata secara acak. Pemain lalu harus menyusun kata yang telah dipilih oleh pemain lain menggunakan kartu aksara Sunda. Setelah pemain berhasil menyusun sebuah kata maka permainan dilanjutkan dengan memilih kartu lain.



Gambar 3.46. Komponen Kartu Permainan Aksara Sunda

Sumber: <https://www.ngaderes.com/news/pr-3592412575/komunitas-sajabar-aksara-ngamumule-budaya-melalui-aksara-sunda>

Setiap desain kartu terdiri atas karakter aksara Sunda pada tengah kartu dan dilengkapi dengan penjelasan kategori aksara pada bagian bawah kiri karakter aksara. Pada bagian kanan bawah kartu, terdapat contoh kata dari penggunaan karakter aksara yang ada pada kartu. Bagian belakang kartu jenis Swara, Ngalagena, dan Wilangan sama rupanya dengan bagian depan namun karakter aksara Sunda diganti menjadi tulisan latin. Khusus untuk kartu jenis Rarangkén, terdapat simbol pada bagian kanan bawah kartu yang menandakan peletakan tanda bunyi. Pada bagian belakang kartu Rarangkén juga terdapat informasi penggunaan Rarangkén beserta dengan contohnya.

Warna yang digunakan pada kartu dibedakan berdasarkan jenisnya seperti merah pada kartu Swara, kuning untuk kartu Ngalagena, hijau untuk kartu wilangan, dan biru tua untuk kartu Rarangkén. *Font* yang digunakan pada kartu yaitu jenis *sans serif* dengan warna putih pada setiap huruf maupun karakter aksara Sunda. Kartu permainan aksara Sunda yang digunakan sebagai studi eksisting dapat membantu penulis dalam segi isi konten dari permainan yang akan dirancang. Isi konten yang dimaksud dapat berupa pembagian jenis kartu berdasarkan kelompok aksaranya.

3.2 Metodologi Perancangan

Perancangan *board game* memerlukan beberapa proses dalam pembuatannya lebih dari yang diperkirakan seperti menentukan mekanik, tema, dan *playtesting* yang dilakukan berulang kali (Slack, 2017). Tahapan perancangan berbeda-beda bagi tiap desainer. Berikut merupakan metode perancangan *board game* menurut Joe Slack (2017):

1) *Getting Started and Generating Ideas*

Menentukan *goal* merupakan hal yang penting pada tahap ini. Dimulai dengan menentukan tahap merencanakan perancangan sebuah permainan seperti tujuan dan ide yang akan direalisasikan. Slack

mengatakan dengan bermain beberapa variasi permainan dapat menjadi tahapan penelitian untuk memperluas wawasan dengan cara yang menyenangkan. Dari kegiatan bermain, maka akan mendapat beberapa tipe mekanik permainan yang ada pada *board game*. Penulis melakukan metode *case studies* untuk mendapatkan pengetahuan tentang pembelajaran aksara Sunda di sekolah. Metode *interview*, *focus group discussion*, *observation*, dan kuesioner juga membantu dalam memperoleh informasi tersebut. Penulis juga akan melakukan *mind mapping*, *big idea*, dan membuat *mood board* untuk membantu menemukan ide dalam kelanjutan perancangan.

2) *Mindset*

Pada tahap ini, penting bagi desainer *board game* untuk konsisten dalam merancang permainan. Dengan melakukan berbagai percobaan perancangan dan mengadakan *playtesting* dapat mengembangkan ide dan progres dari permainan yang ingin dirancang. Akan dilakukan *brainstorming* untuk menentukan konsep perancangan *board game*. Melakukan pencatatan akan progres penting sebagai panduan perkembangan ke depannya.

3) *Key Elements and Considerations*

Penting untuk memahami visi dari perancangan sebuah *board game*. Menemukan *key element* pada permainan merupakan hal yang harus dilakukan agar pengalaman pemain berdampak baik. Perubahan pada proses perancangan akan kerap terjadi, dengan penambahan maupun hilangnya elemen akan membantu mengembangkan sebuah *board game*. Dari pengalaman yang ingin dicapai akan menjadi acuan dalam merancang mekanisme dan tema permainan. Menentukan kondisi menang adalah hal yang harus dipertimbangkan agar pemain nyaman dalam pilihan bermain. Pada segi desain, ide tipe desain yang digunakan sebaiknya dapat melengkapi cerita, tema, mekanik, dan pengalaman yang ingin pemain rasakan. Dalam memperoleh target

pengalaman, penulis akan melakukan *user journey map* dalam menentukan kemungkinan dari hasil akhir pengalaman pemain terhadap *board game*. Penentuan identitas nama dari permainan juga dilakukan pada tahap *mindset*.

4) ***Designing and Playtesting Your Game***

Penggunaan komponen sederhana dapat dilakukan dahulu dalam mencoba permainan untuk melihat hasil mekanisme permainan. Dengan melaksanakan *playtesting* dan mengobservasinya dapat membantu dalam menentukan masalah yang muncul saat bermain. Beberapa solusi dapat dilakukan dengan mengadakan *brainstorming*. Tahap pengulangan akan terjadi dan kemudian menghasilkan opsi terbaik dari beberapa solusi untuk dicoba terus menerus. Pada tahap ini, penulis akan melakukan *playtesting* untuk mendapatkan evaluasi dari target perancangan yang kemudian akan terus dikembangkan. Penggunaan *flowchart* juga akan dilakukan untuk membantu alur permainan.

5) ***Finishing Your Game***

Setelah melakukan beberapa *playtesting*, dan merasa bahwa permainan telah konsisten serta menarik maka tahapan perancangan dapat dirasakan sudah berada di penghujung proses. Visual dari *board game* yang telah dirancang harus bersifat konsisten dengan tema permainan. Selain visual yang menarik dan unik, haruslah fungsional agar pemain bermain secara mulus. Pada tahap kelima hasil akhir berupa *prototype* sudah memiliki bentuk final seperti *packaging*, papan permainan, kartu, dan komponen lainnya. *User testing* juga akan dilakukan untuk mengetahui pengalaman pemain apakah permainan sudah dimengerti dan lancar untuk dimainkan beserta dengan hasil visual yang sudah cocok.