

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam bentuk penelitian gabungan dari metode kualitatif dan metode kuantitatif dalam bentuk wawancara serta *focus group discussion*.

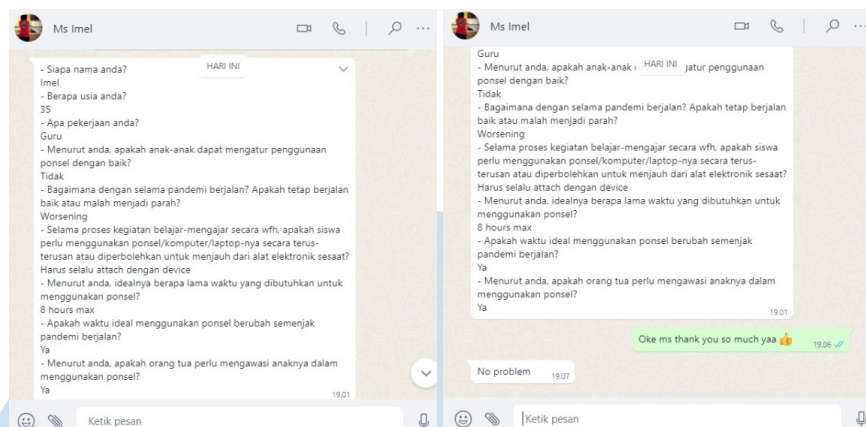
3.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai bagaimana guru di sekolah menanggapi perihal bagaimana orang tua murid mengontrol siswa dalam penggunaan ponsel diluar kegiatan belajar mengajar.

3.1.1.1 Wawancara dengan Guru Sekolah Menengah Atas

Wawancara secara online dilakukan bersama Imel, salah satu guru pelajaran bisnis di Mutiara Harapan *Islamic School*. Wawancara dilakukan melalui aplikasi WhatsApp lewat *chat* pada tanggal 27 Februari 2022. Penulis menanyakan seputar bagaimana siswa-siswi menggunakan ponselnya selama kegiatan belajar mengajar, bagaimana mereka mengatur penggunaan ponsel, serta bagaimana sebaiknya ponsel digunakan. Penulis mendapatkan informasi bahwa selama pandemi berjalan, siswa jadi semakin kurang bisa mengatur penggunaan ponsel dengan baik. Meski kegiatan pembelajaran secara daring sudah selesai, namun siswa masih terus mengoperasikan perangkat mereka. Imel juga mengatakan bahwa waktu ideal dalam penggunaan ponsel hanya sampai 8 jam saja, tidak lebih dari itu. Peran orang tua juga sangat penting untuk mengawasi selama anak memainkan ponselnya.

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 3.1 Wawancara dengan Imel

3.1.1.1 Wawancara dengan Guru Sekolah Menengah Pertama

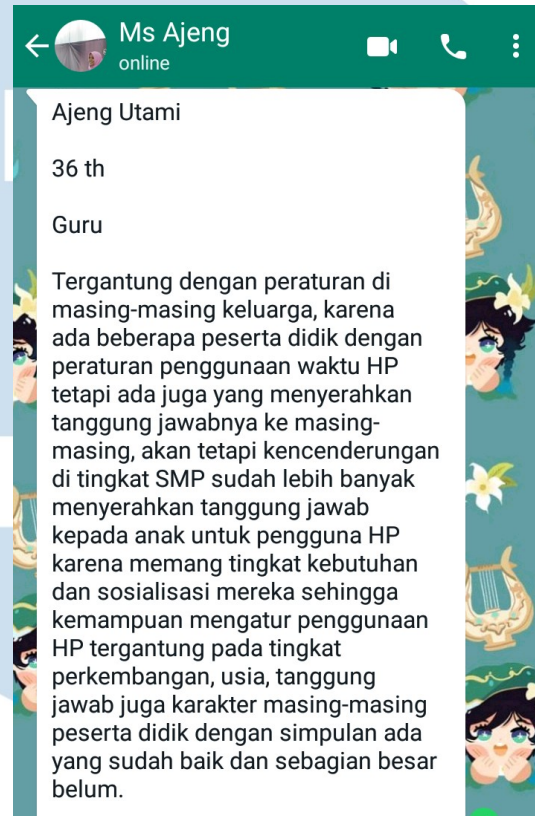
Wawancara secara online dilakukan bersama Novia Dwiastuti, selaku guru pelajaran ilmu pengetahuan sosial serta Ajeng Utami selaku guru matematika di SMP *Labschool* Madinah. Wawancara pada Novia dilakukan melalui aplikasi WhatsApp lewat *chat* pada tanggal 27 Februari 2022 sedangkan pada Ajeng dilakukan pada tanggal 28 Februari 2022. Penulis menanyakan seputar bagaimana siswa-siswi menggunakan ponselnya selama kegiatan belajar mengajar, bagaimana mereka mengatur penggunaan ponsel, serta bagaimana sebaiknya ponsel digunakan.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Novia Dwiastuti

Dari wawancara bersama Novia menjelaskan bahwa masih ada banyak anak yang belum dapat mengatur penggunaan ponsel dengan baik, yang justru lebih banyak disalahgunakan untuk hal-hal yang tidak bermanfaat. Novia mengatakan bahwa selama pandemi masih berlangsung, anak-anak

jadi banyak menggunakan ponsel lebih lama dari kegiatan belajar mengajar. Karena alasan ini menyebabkan orang tua jadi kurang mengawasi anak karena menganggap bahwa anaknya masih menggunakan ponsel untuk belajar, yang padahal malah digunakan untuk bermain sementara tugastugas jadi terlupakan.



Gambar 3.3 Wawancara dengan Ajeng Utami

3.1.2 Studi Referensi

Sebuah studi referensi dilakukan untuk mempelajari bagaimana *gameplay* serta komponen yang ada pada *board game* dengan menyesuaikan target audiens untuk membantu mengembangkan desain *board game* yang lebih baik.

3.1.2.1 Toxic People

Toxic People merupakan *board game* yang menggabungkan *poker* dengan *action card* membawa suasana bermain kartu menjadi lebih menarik. Permainan *Toxic People* berasal dari Singapura yang diterbitkan oleh Ameba games pada tahun 2021.



Gambar 3.4 Board Game Toxic People

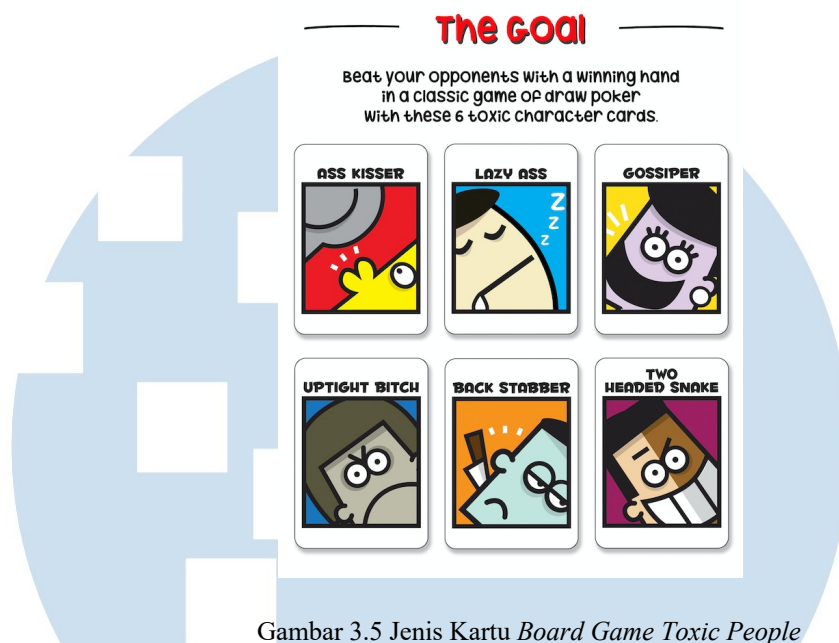
Sumber : <https://www.kickstarter.com/projects/ameba/toxic-people-0?ref=51nw9e>

Toxic People menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan warna yang solid dan *monochromatic* serta *lineart* yang tebal. Penulisan teks pada permainan menggunakan *font* dengan jenis *display* sehingga teks dapat dibaca dengan jelas.

Terdapat 22 jenis kartu yang memiliki gambar yang berbeda-beda. Terdapat 6 jenis kartu karakter *toxic* serta 12 jenis kartu *action* untuk menyerang lawan. Mekanisme pada permainan ini yaitu *betting and bluffing*, *hand management*, *player elimination*, *set collection*, *single loser game*, dan *take that*. Permainan dapat dimainkan mulai dari umur 15 tahun keatas, dengan pemain berjumlah 2-6 orang. Durasi permainan sekitar 30 sampai 60 menit.

Pemain pertama mulai mengacak kartu dan membagikan ke pemain lain masing-masing 5 kartu secara acak. Pemain dapat menukar satu kartu yang dimiliki dengan kartu yang ada pada *deck*, kemudian kartu tersebut diletakan dimeja tanpa dikembalikan ke *deck* kartu. Pemain boleh mengambil 2 kartu baru jika memiliki kartu *action Cheater*. Ketika pemain sudah siap, pemain dapat meletakkan kumpulan pasangan kartu secara terbuka. Masing-masing pasangan kartu memiliki *ranking*, semakin tinggi maka semakin besar kemungkinan pemain untuk memenangkan kemenangan. Pemain yang

memiliki pasangan kartu paling rendah maka dianggap kalah dan mendapatkan 1 token *toxic*. Jika pemain mendapatkan total 3 token, maka pemain tersebut dianggap kalah dan tidak dapat melanjutkan permainan.



Gambar 3.5 Jenis Kartu *Board Game Toxic People*

Sumber : <https://www.kickstarter.com/projects/ameba/toxic-people-0?ref=51nw9e>

Panduan cara bermain cukup jelas dan singkat sehingga pemain tidak perlu menghabiskan waktu yang banyak untuk memahami *gameplay*. Meski jumlah kartu *action* cukup banyak dan beragam, namun jenis *action* sudah tertulis pada masing-masing kartu sehingga pemain tidak perlu takut salah menggunakan kartu *action* untuk menyerang pemain lain.

3.2.2.2 Don't Get Stabbed

Don't Get Stabbed merupakan *board game* yang diterbitkan oleh Rookie Mage Games pada tahun 2019 yang dirilis oleh Rookie Mage Gamed. Permainan ini memiliki mekanisme *Hidden Roles* dan *Take That*.



Gambar 3.6 Jenis *Board Game* *Don't Get Stabbed*

Sumber : <https://www.rookiemage.com/products/dont-get-stabbed-the-card-game-halloween-game>

Don't Get Stabbed menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan warna yang *solid* dengan *cell shading* serta *less lineart*. *Font* yang digunakan untuk masing-masing kartu menggunakan jenis *display* agar tulisan dapat terlihat lebih jelas dan menyesuaikan dengan tema permainan.



Gambar 3.7 Variasi Kartu Permainan

Sumber : <https://www.rookiemage.com/products/dont-get-stabbed-the-card-game-halloween-game>

Permainan ini dapat dimainkan sebanyak 3-5 pemain dengan batasan umur 18 tahun keatas dan durasi permainan 15-45 menit lamanya. *Don't Get Stabbed* merupakan permainan dimana pemain pembunuh yang dapat membunuh pemain korban lain adalah pemenangnya. Pemain korban memiliki giliran untuk *draw cards*. Jika ada pemain korban yang

mendapatkan 3 kartu *STAB* maka pemain itu dinyatakan telah meninggal, namun dapat menggunakan kartu aksi untuk menghindari kemungkinan ditusuk serta dapat menggunakan kartu kombo untuk kesempatan kabur. Pemain pembunuh juga dapat menggunakan kartu aksi dan kombo untuk mencegah pemain korban tetap hidup serta kartu *STAB* yang pemain *draw* dapat diletakan kembali ke *deck* kartu.

3.2 Metode Perancangan

Pada perancangan media interaktif ini, penulis menggunakan metodologi *Human Centered Design*. Dalam metodologi tersebut, terdapat tiga tahap perancangan yang harus dilakukan, yaitu tahap *inspiration*, tahap *ideation*, dan tahap *implementation*.

3.2.1. Inspirasi

Pertama-tama penulis melakukan *frame your design* agar penulis dapat menentukan bagaimana desain yang akan dibentuk supaya tidak keluar dari konteks topik yang sudah dipilih. Setelah itu, penulis melakukan *define your audience* untuk menentukan target yang tepat untuk topik yang dibahas. Kemudian penulis melakukan *secondary research* dan *interview* untuk mendapatkan informasi mengenai topik yang dibahas agar membantu proses ideasi berjalan lancar.

3.2.2. Ideasi

Setelah melalui tahap inspirasi, penulis mengawali tahap ideasi dengan melakukan *brainstorming* ide yang kemudian ide tersebut dimasukkan ke dalam *top five* untuk membantu penulis dapat menentukan ide yang tepat untuk dikembangkan. Setelah itu, penulis mulai membuat *storyboard* untuk membantu penulis dalam proses ideasi. Terakhir, penulis menentukan prototipe apa yang akan dibuat melalui *determine what to prototype* sehingga penulis dapat langsung mengetahui hasil dari proses ideasi.

3.2.3. Implementasi

Pada proses implementasi, penulis mengawali dengan melakukan *create a pitch* untuk menentukan bagaimana produk prototipe dibuat, produk bekerja, serta keuntungannya bagi orang-orang. Setelah itu, penulis mulai

melakukan *funding strategy* dan *sustainable revenue* untuk menghitung berapa pengeluaran yang diperlukan untuk mewujudkan produk prototipe agar siap diluncurkan. Setelah produk prototipe dikeluarkan, penulis melakukan *monitor and evaluate* untuk melihat perkembangan prototipe. Selama proses tersebut berjalan, penulis melakukan *keep getting feedback* dan *keep iterating* untuk membantu penulis menemukan kesalahan pada produk prototipe dan melakukan pembaharuan agar prototipe dapat berjalan dengan baik.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA