

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Menurut Kriyantono (2009), teknik-teknik dalam memperoleh data disebut sebagai metode pengumpulan data. Metode yang penulis gunakan dalam mengumpulkan data adalah metode gabungan, kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data gabungan adalah penggabungan data serta informasi yang telah didapat untuk mendapatkan kesimpulan yang terperinci (Yusuf, 2014). Metodologi kualitatif yang penulis gunakan adalah wawancara dan *focus group discussion* (FGD). Sedangkan metodologi kuantitatif yang penulis gunakan adalah kuesioner. Selain itu, penulis juga melakukan studi eksisting media untuk dijadikan referensi. Tujuan dalam mengumpulkan data ini adalah untuk memperkuat hasil riset yang telah dilakukan sebelumnya serta untuk menggali lebih dalam informasi yang penulis belum ketahui sebagai orang awam, sehingga hasil *output* yang penulis rancang dapat berguna dan menyelesaikan permasalahan yang ada.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif merupakan metode yang mengutamakan kedalaman informasi yang didapat dibandingkan kuantitas informasinya (Kriyantono, 2009). Metode kualitatif yang digunakan dalam mengambil data adalah dengan melakukan wawancara dan FGD. Wawancara dilakukan dengan 2 narasumber, yaitu kepada ahli kartografi secara daring dan guru sekolah dasar secara tatap muka. FGD atau *focus group discussion* dilakukan dengan 7 siswa sekolah dasar. Tujuan penulis menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan FGD adalah karena penulis ingin melihat pendapat atas topik masalah yang penulis bawa dari ketiga sudut pandang yang berbeda (ahli kartografi, guru sekolah dasar, dan siswa).

### 3.1.1.1 Wawancara

Menurut Kriyantono (2009), wawancara merupakan percakapan yang dilakukan antara periset (penulis) dengan informan (narasumber). Wawancara dilakukan bersama dengan ahli kartografi secara daring dan guru SD Tarakanita Gading Serpong secara tatap muka. Narasumber pertama adalah ahli kartografi, Dr. Nurul Khakhim, M.Si., untuk mendapatkan informasi mengenai seluk-beluk peta dan seberapa pentingnya peta dalam kehidupan sehari-hari. Narasumber kedua adalah guru Sekolah Dasar Tarakanita Gading Serpong, Chatarina Fisca Chandra, S. E, untuk mendapatkan informasi tentang metode beserta media pembelajaran peta di kelas dan sikap anak ketika di kelas. Dokumentasi wawancara dilakukan menggunakan *handphone* sebagai perekam video dan suara.

#### 1) *Wawancara kepada Dr. Nurul Khakhim, M.Si*

Kartografi adalah ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang mempelajari tentang peta pembuatan peta. baik dalam karya tertulis maupun seni (International Cartographic Association dalam Badan Informasi Geospasial, 2020). Dr. Nurul Khakhim, M.Si merupakan ahli kartografi yang saat ini menjadi dosen fakultas geografi di Universitas Gajah Mada. Penulis belum melakukan wawancara terhadap beliau, namun penulis sudah berhasil untuk menghubungi dan beliau sudah setuju untuk menjadi narasumber penulis.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Dr. Nurul Khakhim, M.Si

Berdasarkan wawancara dengan beliau, mempelajari peta itu sangat penting bagi semua kalangan umur. Dengan adanya peta pandangan kita menjadi lebih luas dan bisa melihat dari apa yang ada disekitar kita dari atas. Tanpa mempelajari peta, pandangan kita terbatas, begitupun dengan wawasan. Dalam mempelajari peta aspek-aspek yang perlu diperhatikan di dalam pemetaan adalah seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dari segi seni, bagaimana membuat komposisi warna, visual, simbol yang seimbang. Dari segi teknologi, mempelajari pembuatan teknologi. Sedangkan dari ilmu pengetahuan, setiap orang memiliki ilmu pengetahuan dan harus belajar.

Beliau mengatakan bahwa peta seharusnya sudah dikenalkan kepada anak sejak mereka sudah dapat membaca, memahami, dan sebagainya. Dengan dikenalkannya peta kepada anak, pengetahuan mereka akan membara dan semakin luas. Menurut beliau peta itu penting karena memberikan gambaran luas apa yang ada disekitar kita, maupun di negara lain. Sehingga peta dapat menimbulkan semangat dan mendorong seseorang untuk sungguh-sungguh mengejar impian serta target mereka, terutama untuk berkeliling dunia. Adapun beliau mengatakan bahwa mempelajari peta itu penting karena geografi pada dasarnya mempelajari bumi, oleh karena itu kita seharusnya mengetahui tentang bumi itu sendiri agar dapat mengetahui potensi-potensi sumber daya yang ada di sekitar kita dan potensi bencana alam agar kita lebih siaga menghadapi bencana dan antisipasinya.

Setelah menjelaskan fenomena yang saya bawakan, beliau mengatakan bahwa fenomena tersebut juga pernah terjadi di masa lampau, fenomena tersebut dianggap sangat urgensi oleh Sri Edi Swasono pada saat itu, sehingga seluruh universitas di Indonesia harus memiliki fakultas geografi. Sehingga anak-anak

tau potensi disekitar mereka, lautnya, daratannya, posisi pulau-pulau kecilnya, dan aspek kehidupan lainnya. Sehingga mereka dapat mengembangkan wawasan seluruh Nusantara. Beliau mengatakan apabila mereka tidak mempelajari peta, bagaimana generasi berikutnya mengembangkan Indonesia jika mereka tidak visioner dan tidak berpikir jauh kedepan. Cara pandang anak-anak menjadi sempit, tidak terintegrasi dan tidak berkelanjutan dan seterusnya. Menurut beliau, cara belajar peta yang efektif bagi anak-anak adalah dengan cara belajar yang menarik, interaktif dan memahami dari sudut pandang mereka sehingga mereka bisa terlibat dan masuk ke dunia mereka. Selain itu anak juga akan senang ketika belajar peta dan memiliki keinginan untuk terus belajar peta. Beliau mengatakan, dalam membuat peta untuk anak sebaiknya menggunakan warna-warni agar menarik, sisipkan tebak-tebakan dan tidak memberikan teks yang banyak agar mereka tidak mudah bosan.

## **2) Wawancara kepada Chatarina Fisca Chandra, S. E**

Ibu Chatarina Fisca Chandra merupakan guru Sekolah Dasar Tarakanita Gading Serpong sejak tahun 1999. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 26 Februari 2024 di SD Tarakanita Gading Serpong. Tujuan wawancara ini adalah untuk menggali perilaku siswa ketika jam kelas berlangsung dan untuk mengetahui media belajar apa yang digunakan.

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 3.2 Wawancara dengan Chatarina Fisca Chandra, S.E

Beliau menyatakan bahwa Peta Indonesia penting untuk diajarkan kepada anak. Hal tersebut dikarenakan agar mereka dapat membaca informasi yang tertulis di peta. Peta memiliki banyak jenis-jenisnya dengan kepentingannya masing-masing. Dengan mempelajari peta secara dasar, siswa akan terbantu membaca peta yang lebih khusus lagi.

Setelah menjelaskan fenomena yang saya bawakan, beliau mengatakan bahwa hal tersebut dapat terjadi karena kurikulum sudah tidak lagi mendalami baca Peta Indonesia. Hal ini menjadi urgensi karena jika anak tidak bisa membaca peta, maka mereka tidak akan paham bahwa Indonesia punya batas negara dan di masa yang akan mendatang jiwa nasionalisme anak meredup. Anak merupakan generasi penerus bangsa yang di masa depan akan menjadi pengganti di pemerintahan. Jika seorang pemerintah tidak tahu atau tidak peduli, maka bisa saja Indonesia kehilangan pulau kecil yang masuk wilayah Indonesia, budaya dan sumber dayanya direbut oleh negara lain karena kurangnya perhatian dari pemerintah.

Berdasarkan wawancara dengan beliau, murid memiliki ketertarikan dalam belajar peta. Murid cenderung mudah

penasaran dan suka ketika pembelajarannya melibatkan keaktifan murid dan belajar bersama teman sebayanya. Metode pembelajaran yang digunakan beliau sudah cukup beragam seperti globe, peta, atlas, dan Google Earth. Beberapa kali beliau juga pernah mengajak murid untuk aktif belajar peta dengan memerintah murid untuk membawa peta, lalu kelas beliau akan meminta anak untuk menunjukkan lokasi dari pertanyaan yang diberikan. Namun metode ini jarang beliau gunakan lagi karena waktu pengajaran yang terbatas dan kurang efektif. Selain itu jika pengajarannya hanya menggunakan peta saja, murid kesulitan menghafal dan murid tidak dapat melihat peta dengan jelas karena cenderung informasi yang tersedia sulit dibaca.

Beliau mengatakan bahwa untuk menarik perhatian murid agar tertarik belajar Peta Indonesia adalah dengan menggunakan *game* atau *edu game* yang mengajak murid untuk aktif belajar peta dengan permainan kartu dan papan seperti permainan “Monopoly”. Hal tersebut dikarenakan murid menyukai kompetisi dan tantangan. *Edu game* baik secara fisik seperti *board game* atau *game* secara digital. Anak zaman sekarang sangat gemar *game* secara digital, namun kendala yang dihadapi adalah murid sekolah dasar tidak diperbolehkan untuk membawa *handphone*. Oleh karena itu, media fisik lebih cocok untuk media pembelajaran di kelas. Menurut beliau, penggunaan media *game* sebagai pembelajaran dapat memicu emosi kesenangan murid, rasa penasaran, dan keinginan untuk mendalami topik.

### **3.1.1.2 Focus Group Discussion**

Menurut Kriyantono (2009), FGD merupakan teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memahami perilaku seseorang. FGD dilakukan terhadap siswa-siswi Sekolah Dasar Taranita Gading Serpong. Siswa-siswi tersebut terdiri dari Johns,

Ken, Nicho, Carmel, Kirana, Anya, dan Vanya. Tujuan dilakukannya FGD ini adalah untuk menggali lebih dalam seberapa jauh pengetahuan mereka tentang peta Indonesia dan memahami masalah yang dialami siswa-siswi ketika belajar peta. FGD ini dilakukan di Ruang Laboratorium IPA SD Tarakanita Gading Serpong pada tanggal 21 Febuari 2024. Media yang penulis gunakan untuk FGD berupa kamera *handphone* untuk merekam vidio, *handphone* untuk merekam suara, dan laptop untuk memberikan mereka *Power Point* mengenai topik yang penulis bawakan.



Gambar 3.3 FGD dengan siswa-siswi SD Tarakanita Gading Serpong

Berdasarkan data yang diperoleh, sebagian besar dari mereka jika ditanyakan mengenai peta Indonesia, mereka sebatas tahu bahwa Indonesia merupakan negara kepulauan dan negara matirim. Jika diminta untuk menyebutkan 3 ibu kota beserta dengan provinsi dan pulaunya, hanya 2 anak yang berhasil menjawab benar. Adapun jawaban teresbut masih salah karena salah satu dari kedua anak tersebut menjawab “Pulau Jawa Barat”. Sebanyak tiga anak menjawab dengan jawaban yang sama, mereka hanya tau tentang Jakarta dan Denpasar. Selain itu, dua anak sisanya menjawab bahwa mereka tidak tahu sama sekali.

Setelah mengetahui pemahaman mereka soal peta, penulis menanyakan kesulitan yang mereka hadapi ketika belajar peta. Semua anak menjawab bahwa mereka kesulitan belajar peta karena

Peta Indonesia terlalu rumit sehingga mereka kesulitan untuk menghafal. Ketika mereka belajar peta, mereka kesulitan melihat keterangan peta yang kecil dan cenderung mudah hilang fokus. Salah satu anak mengatakan bahwa belajar peta dipengaruhi oleh keinginan dari diri sendiri. Jika dari dasarnya tidak ingin belajar, maka akan sulit untuk belajar peta.

Untuk memahami lebih dalam, penulis menanyakan cara belajar seperti apa yang mereka gunakan sebelumnya ketika belajar peta. Berdasarkan jawaban yang didapat, mayoritas dari mereka cenderung belajar dengan menghafal dari atlas, buku pelajaran, serta poster yang tebal berisikan peta Indonesia. Menurut 4 dari 7 anak, media tersebut sudah cukup membantu, namun mereka masih butuh media pendukung lainnya. Selain itu, 3 dari 7 anak menjawab bahwa media tersebut “Biasa saja” dan kurang membantu karena mereka membutuhkan media lain yang dapat menjelaskan lebih dalam, serta penjelasan dari orang lain.

Setelah mendengar jawaban tersebut penulis menanyakan cara belajar apa yang mereka gemari dan media apa yang diharapkan. Mayoritas dari mereka menjawab bahwa mereka senang jika pembelajaran dapat mengajak mereka untuk ikut serta aktif dan dapat belajar bersama dengan teman, seperti bermain sambil belajar dan praktikum. Adapun jawaban yang lebih memilih untuk belajar secara individu seperti membaca buku cerita dan menonton video. Mayoritas dari mereka menjawab media belajar yang mereka harapkan adalah permainan papan seperti permainan Monopoly atau *game* (digital) yang bercerita dan dapat menggunakan VR. Adapun jawaban lain seperti peta Indonesia secara 3D dan video interaktif.

### **3.1.1.3 Kesimpulan**

Berdasarkan wawancara dengan Dr. Nurul Khakhim, peta memiliki manfaat yang penting bagi anak dalam memperluas



imajinasi, cita-cita, dan juga menggambarkan hal abstrak yang ada di sekitar anak. Tanpa mempelajari peta, wawasan dan pandangan mereka akan terbatas, sempit, tidak terintegrasi dan tidak berkelanjutan. Adapun menurut beliau, geografi itu penting untuk diajarkan agar anak-anak menyadari potensi sumber daya dan potensi bencana alam.

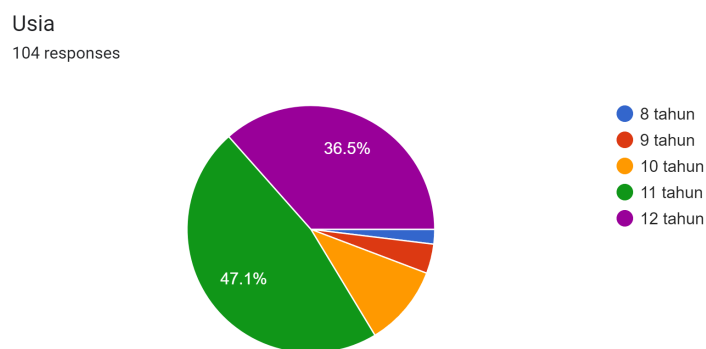
Berdasarkan wawancara dengan Ibu Chatarina Fisca Chandra, kebiasaan anak ketika belajar peta adalah mereka gemar jika pembelajaran melibatkan siswa untuk aktif seperti *game*, baik digital maupun fisik. Media yang digunakan ketika belajar peta di kelas adalah atlas, peta fisik, globe, Google Earth. Media yang digunakan sudah cukup beragam namun berdasarkan hasil FGD, masih banyak murid yang kesulitan belajar peta dan membutuhkan media pendukung lainnya. Namun dari hasil wawancara dan FGD, kedua metode tersebut memiliki persamaan, yaitu murid senang ketika pembelajaran dilakukan dengan mengajak murid untuk aktif. Media yang kompetitif dan dapat dilakukan bersama dengan teman merupakan model media yang digemari murid dan memudahkan mereka dalam memahami materi.

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Metode kuantitatif merupakan metode hasil risetnya menggambarkan informasi dari banyak orang sehingga dapat digeneralisir (Kriyantono, 2009). Metode kuantitatif yang digunakan dalam mengambil data adalah dengan membagikan kuesioner kepada siswa-siswi sekolah dasar (SD). Kuesioner disebarikan kepada siswa-siswi SD yang bertempat tinggal di JABODETABEK. Tujuan penulis menggunakan metode ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang kebiasaan siswa-siswi ketika belajar peta dan memverifikasikan kebenaran data tentang masalah dari topik yang penulis bawakan.

### 3.1.2.1 Kuesioner

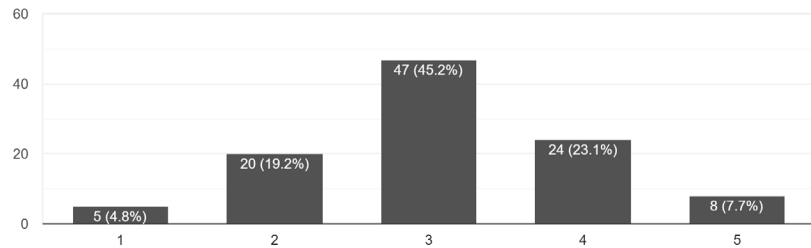
Kuesioner merupakan teknisk pengumpulan data yang isinya berisikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab (Kriyantono, 2009). Pengambilan data kuesioner ini dilakukan dengan menggunakan Google Form yang disebarakan kepada anak usia 8–12 tahun. Kuesioner yang dibagikan berhasil mencapai 104 responden. Pertanyaan yang penulis lontarkan adalah pertanyaan seputar seberapa jauh pengetahuan mereka tentang Peta Indonesia, metode belajar yang mereka gemari, media belajar yang biasa mereka gunakan, kesulitan mereka ketika belajar peta, dan pertanyaan-pertanyaan lainnya. Dalam mengumpulkan responden-reponden ini penulis menyebarkannya melalui *platform* instagram, twitter dengan selektif, dan meminta bantuan kepada kerabat-kerabat penulis untuk membantu menyebarkan kuesioner kepada yang memiliki kenalan anak usia 8–12 tahun di JABODETABEK.



Gambar 3.4 Usia Responden

Berdasarkan hasil yang didapat, sebagian besar responden berusia 11 dan 12 tahun, yaitu sebesar 47.1% dan 36.5%. Setelah itu disusul dengan responden dengan usia 10 tahun sebesar 10.6%, 9 tahun sebesar 3.8%, dan 8 tahun sebesar 1,9%. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden saat ini menginjak kelas 5–6 sekolah dasar.

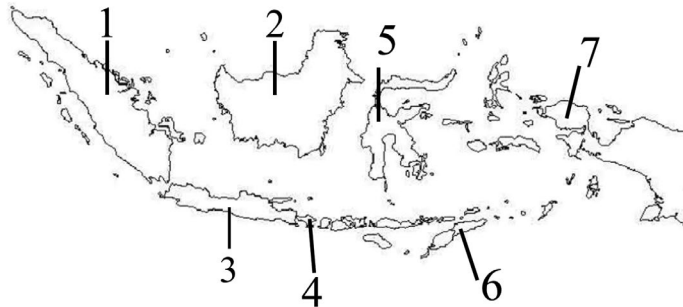
Seberapa jauh pengetahuan kamu tentang peta geografi Indonesia?  
104 responses



Gambar 3.5 Tingkat Pengetahuan Responden

Berdasarkan data yang ditunjukkan diatas, angka *axis* yang berada di sebelah kiri *column chart* menunjukkan jumlah responden yang menjawab sesuai dengan *axis* horizontal (bawah). Angka “1” menunjukkan pengetahuan responden terhadap peta Indonesia sangat rendah dan tidak memahami Peta Indonesia, sedangkan angka “5” menunjukkan bahwa responden sangat paham akan Peta Indonesia. Dari *chart* diatas, sebanyak 5 responden yang menjawab “1”, yaitu sebesar 4.8% dan 20 responden menjawab “2”, yaitu 19.2%. Dengan total 25 responden mengatakan bahwa mereka memiliki pengetahuan tentang Peta Indonesia yang kurang. Di lain sisi, sebanyak 21 responden menjawab “4”, yaitu sebesar 23.1% dan 7 responden menjawab “5”, yaitu sebesar 7.7%. Total responden yang memahami peta adalah sebanyak 32 responden. Berdasarkan chart diatas, jawaban terbanyak berada pada jawaban “3” atau netral, yaitu sebanyak 47 responden. Jawaban “3” merupakan jawaban dimana responden belum dapat mengukur keahlian dan pengetahuan mereka dalam membaca Peta Indonesia.

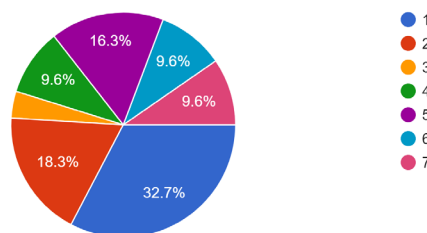
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3. 6 Pertanyaan untuk Menguji Pengetahuan Responden

Untuk menguji pengetahuan responden, penulis memberikan soal tentang “Dimana letak Provinsi Riau?” dengan menunjukkan gambar peta buta Indonesia dan disertai dengan nomor untuk pilihan gandanya. Jawaban yang benar merupakan jawaban nomor “1” dan sisanya merupakan jawaban yang salah. Pada pertanyaan ini penulis mengharapkan responden menjawab dengan jujur tanpa mencarinya terlebih dahulu di internet maupun alat pendukung lainnya.

Tanpa mencari jawaban, dari gambar dibawah ini, manakah yang merupakan letak Provinsi Riau?  
(Tidak dinilai)  
104 responses

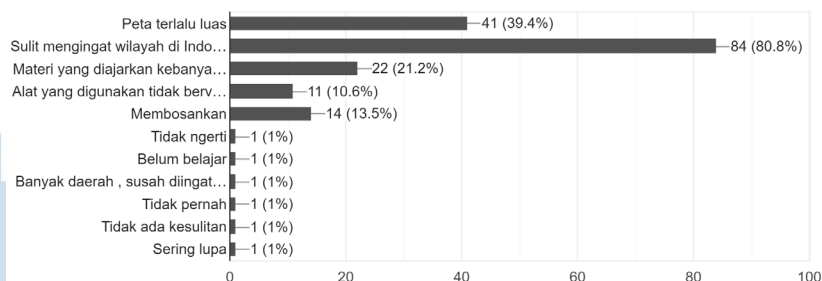


Gambar 3.7 Menguji Tingkat Pengetahuan Responden

Diagram menunjukkan bahwa tidak sedikit responden yang salah menjawab pertanyaan diatas. Berdasarkan diagram *pie chart* diatas, hanya 32.7% responden yang dapat menjawab dengan benar, sedangkan sisanya menjawab salah. Dapat disimpulkan bahwa tidak sedikit anak-anak yang tidak mengenali peta negaranya sendiri.

Kesulitan apa yang sering kamu temui ketika belajar peta Indonesia?

104 responses

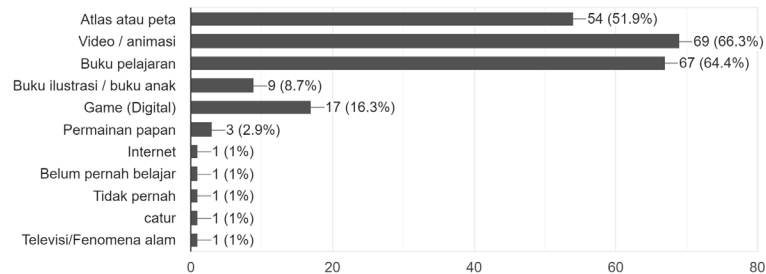


Gambar 3.8 Kesulitan Responden

Untuk mengetahui dan memahami lebih lanjut kesulitan yang responden rasakan ketika belajar peta, penulis memberikan pertanyaan seputar kesulitan-kesulitan yang biasa dialami ketika belajar peta Indonesia. Berdasarkan pertanyaan kuesioner ini, penulis membuatnya *multiple choice*, dimana responden dapat menjawab lebih dari 1 jawaban. Sebanyak 37 responden menjawab bahwa kesulitan yang dirasakan adalah karena sulit mengingat wilayah-wilayah di Indonesia.

Berdasarkan grafik diatas, jawaban paling banyak dipilih merupakan jawaban “Sulit mengingat wilayah di Indonesia”, yaitu sebanyak 84 responden. Hal tersebut dikarenakan Indonesia memiliki banyak pulau dan provinsi. Sehingga anak kesulitan untuk mengingatnya. Setelah itu diikuti dengan jawaban responden bahwa mereka kesulitan karena “Peta terlalu luas”. Kesulitan tersebut didukung dengan banyaknya yang memilih jawaban “Materi yang diajarkan kebanyakan hanya dari buku pelajaran”. Berdasarkan jawaban-jawaban tersebut dapat disimpulkan bahwa responden kesulitan dalam belajar peta dikarenakan peta Indonesia yang terlalu luas dan memiliki banyak pulau & provinsi hanya diajarkan melalui buku pelajaran dan berupa hafalan saja. Padahal materi peta lebih baik jika menggunakan pembelajaran yang mengasah kemampuan spasial atau visual anak.

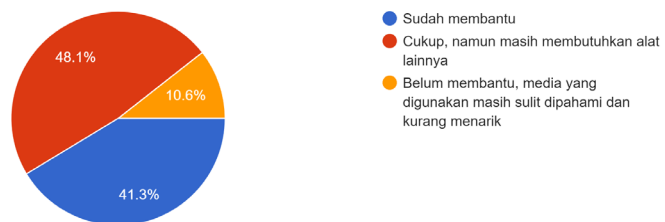
Alat belajar apakah yang pernah kamu gunakan untuk belajar peta?  
104 responses



Gambar 3.9 Alat Pembelajaran Peta yang Responden Gunakan

Pada pertanyaan ini, penulis menggunakan *multiple choice* agar responden dapat menjawab lebih dari 1 jawaban, sehingga variabel jawaban bertambah karena jawabannya yang semakin bervariasi. Berdasarkan grafik diatas, sebagian besar responden menjawab bahwa media yang pernah digunakan ketika belajar peta adalah video animasi dan buku pelajaran, yaitu sebanyak 66.3% dan 64.4%. Setelah itu disusul dengan menggunakan atlas atau peta, yaitu sebesar 51.9%. Dari pertanyaan kuesioner ini dapat disimpulkan bahwa media yang pernah digunakan hanya sebatas interaksi antara manusia dengan medianya saja.

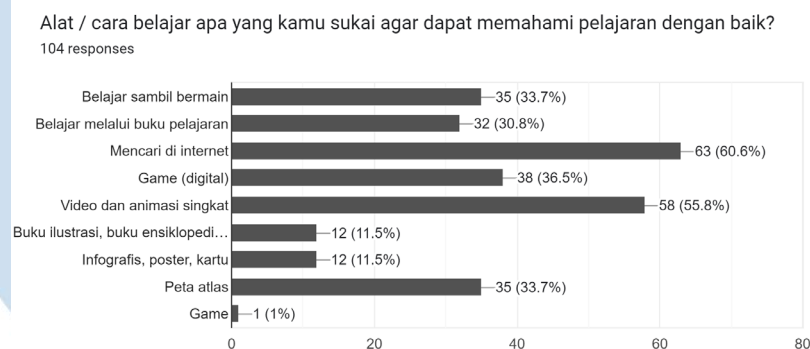
Apakah alat tersebut sudah cukup membantu memahami peta Indonesia?  
104 responses



Gambar 3.10 Tingkat Efektifitas Media yang Responden Gunakan

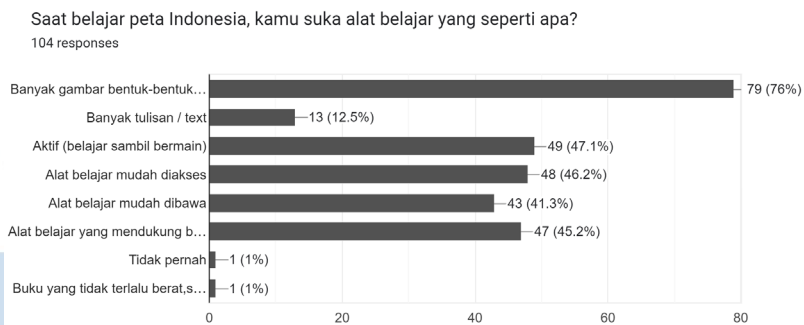
Untuk mendapatkan data lebih lanjut mengenai efisiensi media yang sebelumnya mereka gunakan, penulis menanyakan terkait “Apakah alat tersebut sudah cukup membantu memahami peta Indonesia?”. Berdasarkan *chart* diatas, sebagian besar

responden mengatakan bahwa mereka merasa cukup dengan media yang ada, namun mereka masih membutuhkan media pendukung lainnya yang dapat memudahkan mereka ketika belajar peta Indonesia. Sebanyak 58,7% responden membutuhkan media pendukung lainnya dan 41.3% sudah merasa cukup dengan menggunakan media yang sebelumnya mereka gunakan, seperti atlas, buku pelajaran, dan lainnya.



Gambar 3.11 Metode Belajar yang Responden Sukai

Untuk mendapatkan gambaran media *output* yang akan penulis rancang, penulis memberikan pertanyaan seputar kebiasaan atau cara belajar yang disukai agar *outputnya* sesuai dengan kebutuhan anak dan dapat mengatasi masalah. Berdasarkan *chart* diatas, jawaban yang paling banyak dipilih adalah “Mencari di internet” dan “Video dan animasi singkat”, yaitu sebesar 60.6% dan 55.8%. Setelah itu disusul dengan jawaban “Game (digital)”, “Belajar sambil bermain”, “Peta atlas” dan “Belajar melalui buku pelajaran.” Buku bergambar dan poster merupakan media yang paling sedikit dipilih. Namun jawaban responden terkait hal ini tidak sepenuhnya penulis jadikan patokan. Hal tersebut dikarenakan pertanyaan ini bersifat subjektif.



Gambar 3.12 Jenis Alat Belajar yang Responden Sukai

Penulis juga menanyakan mengenai jenis alat belajar yang digemari responden. Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk memberikan gambaran fitur-fitur yang dapat dipertimbangkan untuk diaplikasikan ke media yang penulis rancang. Dalam pertanyaan ini penulis juga memberikan *multiple choice* untuk memberikan banyak pilihan kepada responden. Berdasarkan jawaban responden, sebagian besar menyukai media yang memiliki banyak gambar-gambar yang menggambarkan bentuk wilayah-wilayah di Indonesia, yaitu sebanyak 76%. Setelah itu mereka menyukai alat belajar yang mudah diakses, mudah dibawa, dan alat belajar yang dapat digunakan bersama dengan teman sebayanya.

### 3.1.2.2 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa tidak sedikit siswa yang tidak memiliki pengetahuan tentang Peta Indonesia. Hal tersebut dikarenakan adanya kesulitan belajar anak ketika belajar peta. Cara belajar peta yang mereka gunakan adalah menghafal, padahal pembelajaran peta akan lebih baik jika menggunakan media-media pendukung yang membantu kebutuhan spasial dan visual anak. Cara belajar yang biasa anak lakukan adalah dengan mencari di internet, video animasi, belajar sambil bermain, dan pembelajaran yang memperlihatkan bentuk dan wilayah-wilayah di Indonesia. Selain itu didapati bahwa mereka senang jika media yang digunakan dapat dipakai bersama dan mengajak mereka untuk aktif terlibat.



### 3.1.3 Studi Eksisting

#### 3.1.3.1 The World Game

Studi eksisting penulis lakukan agar penulis mendapatkan gambaran output yang sesuai dengan kebutuhan target audiens. Media yang penulis jadikan refrensi adalah “The World Game”.



Gambar 3.13 The World Game

Sumber: <https://playworldgame.com/products/fun-geography-board-game?variant=41653206483132>, (2022)

“The World Game” merupakan *educational game* berbentuk *board game* dengan pemain sekitar 2–4 orang. *Board game* ini mengajak pemain untuk belajar sambil bersenang-senang bersama keluarga dan teman. Permainan menjelajahi negara-negara, belajar tentang bendera negara, lokasi, ibu kota, dan juga fakta-fakta menarik tentang negara yang ditunjuk. Alat pendukung permainan ini terdiri dari dadu, kartu aksi, kartu negara yang berisikan gambar bendera dan fakta negaranya, pion, poster panduan, poster *challenge*, dan alat pendukung lainnya.

Cara bermain di permainan ini adalah setiap pemain mengambil kartu negara yang berisikan bendera negara beserta faktanya. Pemain yang lebih muda maju terlebih dahulu untuk

melempar dadu. Dalam permainan ini pemain yang bergiliran maju akan diberikan pilihan untuk menyebutkan 5 fakta tentang negara yang ada pada kartunya atau dapat meminta untuk ditantang dengan pengetahuan pemain. Tantangan tersebut berupa fakta yang ada di kartu pemain, sebagai contoh pelempar dadu meminta ditantang untuk menyebutkan negara dengan populasi terbanyak di antara kartu negara milik teman temannya. Jika pelempar dadu salah, maka pemain dengan populasi terbanyak yang akan maju sesuai dengan jumlah angka pada dadu.

Permainan ini merupakan permainan adu kecepatan pemain pertama yang mengelilingi dunia dan memiliki banyak *landmarks*. Namun untuk mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah. Pemain mendapatkan kartu aksi yang dapat digunakan kepada diri sendiri maupun pemain lain. Contohnya adalah kartu aksi “Tsunami”, jika pemain memberikan kartu ini kepada pemain lain, maka pion pemain lain mundur sesuai dengan keterangan yang ada pada kartu “Tsunami”. Pemain lain dapat menggunakan kartu “*Shield*” untuk mencegah pemain lain menggunakan kartu padanya. Adapun kartu “*Pirate Attack*”, dimana pemain dapat mencuri kartu pemain lain.

Penggunaan elemen desain pada *board game* ini cocok untuk segala umur, terkhusus untuk anak-anak. Ilustrasi yang digunakan adalah vektor. Penggunaan vektor sebagai ilustrasi sangat sesuai karena pada umumnya vektor cocok untuk digunakan di media yang dirancang untuk anak-anak. Gambar ilustrasi vektor tidak terlalu membutuhkan objek yang terlalu detail agar titik fokus anak tidak hanya pada gambarnya saja. Penggunaan warna yang digunakan memiliki kesan *colorful*, tingkat saturasi yang cukup tinggi namun tepat dan *value* yang seimbang. Tipografi pada *board game* ini berjenis *sans-serif*, dimana desain dari *board game* ini memberikan kesan yang modern, menyenangkan, dan sederhana.

### 3.1.3.2 Belajar dan bermain peta interaktif indonesia

Studi eksisting kedua yang penulis pelajari, yaitu "Belajar & Bermain Peta Interaktif". *Board game* ini merupakan *educational game* yang memfokuskan kepada keterampilan audio visual anak.



Gambar 3. 14 Belajar & Bermain Peta Interaktif  
Sumber: <https://e-katalog.lkpp.go.id/katalog/produk/detail/74829823?lang=id&type=general>, (2022)

“Belajar & Bermain Peta Interaktif” ini merupakan peta interaktif yang dapat mengeluarkan suara, oleh karena itu *board game* ini sangat bergantung kepada benda elektronik seperti *speaker* dan pena elektronik sebagai media pendukung. Cara penggunaannya adalah dengan menggunakan pena elektronik yang digunakan untuk menunjuk suatu lokasi di peta Indonesia, lalu *board game* ini akan mengeluarkan suara berdasarkan lokasi yang ditunjuk. *Board game* ini sebagian besar berfokus kepada lagu daerah dan alat musik, namun adapun mengenai flora dan fauna di Indonesia. Peta interaktif ini terdiri dari 3 bagian papan Peta Indonesia yang memiliki informasi dan permainannya masing-masing. Bagian tersebut terdiri dari: (1) Peta sederhana berisikan beberapa menu fungsi informasi dan fitur yang disediakan; (2) Peta sederhana berisikan menu informasi yang lebih banyak dibandingkan peta sebelumnya; dan (3) Peta dengan tampilan kompleks yang menggambarkan layaknya peta pada umumnya. *Board game* ini memiliki potensi peta interaktif yang menarik namun kurang cocok dengan permasalahan kesulitan

membaca peta saat ini dan ke-efektifan anak dalam mengingat peta Indonesia. Hal tersebut dikarenakan menurut Vernon A. Magnesen (dalam Kosasih, 2016, hlm.48), anak menyerap ilmu dengan audio hanya sebesar 20%.

### 3.1.3.3 Kesimpulan

Berdasarkan studi eksisting yang dari board game “The World Game” dan “Belajar dan bermain peta interaktif indonesia”, penulis menyimpulkan menjadi beberapa aspek penilaian.

Tabel 3.1 Tabel SWOT Studi Eksisting

Aspek	“The World Game”	“Belajar dan bermain peta interaktif indonesia”	Perancangan penulis
<i>Strenghts</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gabungan beberapa <i>Gameplay</i>.</li> <li>- Gaya visual sederhana dan cocok untuk anak</li> <li>- Penggunaan warna yang <i>colorful</i></li> <li>- Kompetitif dan tantangan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Khusus peta Indonesia</li> <li>- Sarana media menggunakan audio</li> <li>- Memberikan fakta dan ciri khas tiap daerah</li> <li>- Mendukung kemampuan musik bagi anak.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Khususkan peta Indonesia</li> <li>- Memenuhi kebutuhan keterampilan (ucapan &amp; tindakan)</li> <li>- Keragaman <i>game play</i>.</li> <li>- Gaya visual <i>colorful</i> dan dispesifikasikan untuk anak.</li> <li>- Kompetitif dan tantangan.</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peta dunia dan tidak terkhusus di Indonesia.</li> <li>- Tidak tersedia di Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Biaya produk yang sangat mahal.</li> <li>- Desain kurang cocok untuk anak-anak</li> <li>- Keterbacaan tulisan yang kurang.</li> <li>- Tidak kompetitif</li> <li>- Bukan berupa <i>board game</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis tidak memiliki pengalaman dalam membuat <i>board game</i>.</li> <li>- Kesulitan menemukan vendor <i>print board game</i> di Indonesia</li> </ul>

<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meningkatkan pengetahuan anak dalam membaca peta dunia</li> <li>- Meningkatkan hubungan</li> <li>- Membuat <i>board game</i> dengan mengikuti <i>trend</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertemakan lagu daerah, alat musik, flora, dan fauna</li> <li>- Meningkatkan pengetahuan anak tentang lagu-lagu daerah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belum ditemukan <i>board game</i> bermain yang membawa khusus peta Indonesia</li> <li>- Meningkatkan pengetahuan anak dalam membaca peta Indonesia.</li> <li>- Menutupi kesulitan ketika belajar peta.</li> <li>- Meningkatkan hubungan</li> </ul>
<i>Threats</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki banyak pesaing</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harga yang sangat mahal kurang sebanding dengan ke-efektivan produknya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pesaing sudah ahli dalam membuat <i>board game</i>.</li> </ul>

### 3.1.4 Studi Refrensi

#### 3.1.4.1 The 50 States Games

“The 50 States Games” merupakan *board game* kedua yang penulis pelajari. *Board game* ini merupakan *educational game* yang memiliki cara bermain dan memiliki *brand* produk yang sama dengan "The World Game". *Board game* ini mengedukasi pemain tentang berbagai hal di Amerika dengan jumlah pemain 2-5 orang dari semua kalangan umur. Cara bermain permainan adalah dengan saling bertukar fakta atau saling memberikan tantangan terhadap pemain lain. Berbeda dengan “The World Game”, *board game* ini tidak bersifat *racing* kompetitif, namun berdasarkan kartu yang paling banyak terkumpul.



Gambar 3. 15 The 50 States Game  
Sumber: <https://playworldgame.com/products/the-50-states-game?variant=41649616224444>, (2022)

Permainan ini berlangsung dengan menentukan giliran untuk diberi tantangan atau pertanyaan oleh pemain lain berdasarkan dadu yang dilempat. Sebagai contoh jika dadu menggambarkan ikon lokasi, maka ia akan mendapatkan pertanyaan atau tantangan mengenai letak suatu lokasi. Jika pemain mendapat dadu “*flag challenge*”, maka pemain tersebut akan mendapatkan tantangan untuk menebak bendera dari negara tersebut. Pemain yang dapat menjawab benar akan mendapatkan kartu yang berisikan fakta-fakta negara tersebut sebagai poinnya. Pemain ditentukan berdasarkan banyaknya kartu poin yang didapat.

Permainan ini menggunakan gaya ilustrasi *flat color vector*, dimana gaya ilustrasi tersebut cocok digunakan untuk target dari semua kalangan umur dan memudahkan target audiens dalam mengolah informasi. Warna yang digunakan warna-warni pada gambar peta agar memudahkan pembeda antar wilayah. Tipografi yang digunakan pada *board game* ini adalah *sans-serif* yang memberikan kesan modern dan memudahkan dalam membaca informasi yang diberikan.

Tabel 3.2 Tabel SWOT Studi Referensi “The 50 States Games”

Aspek	Penjelasan
<i>Strenghts</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Dapat membuat edukasi menjadi lebih menyenangkan.</li> <li>-Berfokus kepada interaksi antar pemain sehingga dapat meningkatkan hubungan antar pemain dan membuat permainan menjadi lebih menyenangkan.</li> <li>-Secara visual menggunakan flat design sehingga dapat memudahkan dalam menyerap informasi yang diberikan.</li> <li>-Mekanisme permainan mudah dipahami.</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Secara visual masih terlalu formal dan kurang adanya ilustrasi.</li> <li>-Kurang menantang karena hanya bertukar informasi saja.</li> <li>-Mekanisme <i>gameplay</i> masih seperti berupa hafalan dan hal-hal yang kurang umum (seperti jumlah penduduk, luas wilayah, dan lainnya).</li> </ul>
<i>Opportunities</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cakupan wilayah yang spesifik.</li> <li>-Cocok untuk menguji kepintaran tentang negara-negara di Amerika.</li> </ul>
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Bersaing dengan permainan lain yang serupa dan dengan ilustrasi yang lebih menarik.</li> <li>-Produksi tidak tersedia di berbagai negara</li> <li>-Harga yang cukup mahal.</li> </ul>

### 3.1.4.2 Campaign Go

"Campaign Go" merupakan *board game* yang memiliki mekanisme layaknya ular tangga. *Board game* ini dapat memberikan pengalaman simulasi atau gambaran besar kehidupan seorang pemasar dalam kehidupan industri komunikasi yang persaingannya secara kompetitif dengan pesaing. Media *board game* "Campaign Go" terdiri dari 70 kartu, pion blok berwarna, dan papan yang menggambarkan progres pemain selama satu tahun di dalam permainan dan berjalan 4 putaran.



Gambar 3. 16 Campaign Go  
 Sumber: <https://vero-asean.com/vero-launches-pr-and-marketing-board-game-campaign-go/>, (2021)

Cara bermain *board game* ini adalah berlomba siapa yang paling unggul dalam menjalankan kampanye selama 4 putaran yang mewakili kuartal dalam setahun. *Board game* ini terdiri dari 70 kartu, papan permainan, dan balok warna yang menunjukkan kemajuan pemain dalam setahun. Setiap kuartal yang dilalui memiliki kartu yang berubah dan acak menentukan kondisi tempat seluruh pemain. Kartu-kartu pada *board game* ini memiliki unsur elemen kampanye, yaitu merek, agensi, departemen pendukung, *influencer* & komunitas, media, aktivitas komunikasi, dan hasil.

Pada perancangan *board game* yang penulis rancang, referensi yang penulis ambil adalah penggunaan dan penempatan elemen-elemen desain pada media papan dan media pendukung kartu. Penulis melihat keseimbangan *layout* dan hierarki informasi yang tercantum di kartu. Selain itu penggunaan gaya ilustrasi *flat design* vektor dan kartun, penggunaan warna dan *font* yang konsisten sesuai dengan konsep bertema *marketing* yang mereka gunakan.

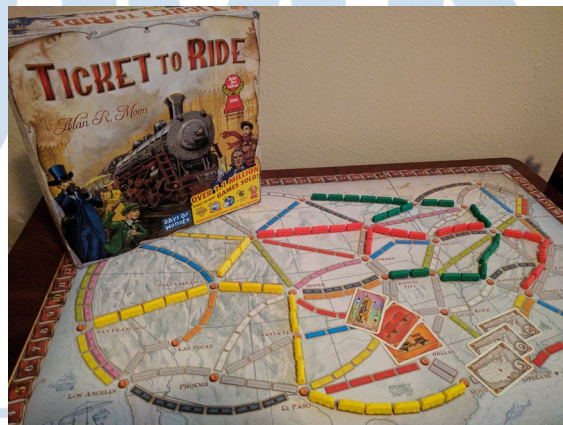


Tabel 3.3 Tabel SWOT Studi Referensi “Campaign Go”

Aspek	Penjelasan
<i>Strenghts</i>	-Mekanisme permainan sangat menarik dan membantu pemain untuk berpikir strategis. -Permainan berdasarkan kejadian yang mungkin dapat terjadi di kehidupan pemasaran. - Gaya visual simpel dan cocok dengan konsep -Memiliki <i>gameplay</i> yang mudah dipahami.
<i>Weakness</i>	- <i>Board game</i> sulit ditemukan dan tidak terpasarkan secara maksimal. -Bersifat eksklusif.
<i>Opportunities</i>	-Belum memiliki banyak pesaing. -Tidak banyak <i>board game</i> yang mengangkat topik tentang <i>marketing</i> .
<i>Threat</i>	<i>Board Game</i> tidak dipasarkan secara maksimal sehingga tidak dikenal dan sulit ditemukan. Jika ada <i>brand</i> yang lebih besar untuk membuat <i>board game</i> serupa maka Campaign Go dapat terancam.

### 3.1.4.3 Ticket to Ride

"Ticket to Ride" merupakan *board game* dari Days of Wonder yang memiliki beberapa seri. Namun dari keseluruhan seri *board game* Ticket to Ride semua bertemakan kereta api. Permainan ini terdiri dari 2–5 pemain dengan usia 8 tahun keatas dan durasi 30–60 menit. Perlengkapan permainan ini terdiri dari buku panduan, papan map, pion kereta, kartu, dan *score marker*.



Gambar 3. 17 Ticket to Ride

Sumber: <https://medium.com/board-game-brother/how-to-play-ticket-to-ride-7f809e3f9a91>, (2017)

Cara bermain permainan ini adalah dengan *set up* dan menentukan pion kereta yang berbeda tiap pemainnya. Peta diletakan di tengah papan dan meletakkan 1 kartu jalur terpanjang di dekat papan. Setelah itu setiap pemain mendapatkan 4 kartu kereta di awal permainan dan 3 kartu tiket, kartu yang tidak terpakai diletakan di terbalik agar tidak terlihat. Lalu 5 kartu kereta teratas dari kartu di dek dibuka untuk diperlihatkan. Di dalam kartu tiket tertulis 2 kota yang fungsinya sebagai misi pemain, dimana pemain harus menyambungkan kedua kota tersebut dengan pion kereta yang telah dipilih. Jika pemain dapat berhasil menyambungkan kedua kota tersebut, maka pemain mendapatkan poin sebanyak angka yang ada pada kartu tiket.

Giliran dari permainan ini ditentukan dari pemain yang paling sering *travelling* lalu berurutan sesuai arah jarum jam. Ketika giliran pemain untuk maju, pemain mendapatkan 3 opsi yang dapat dipilih, yaitu mengambil 2 kartu kereta, mengambil 3 kartu tiket dan mengklaim rel kereta berdasarkan warna kartu kereta yang dimiliki. Banyaknya pion kereta yang diletakan, maka poinnya akan bertambah. Setiap poin bertambah, maka poin *score marker* akan bergeser. Jika salah satu pemain memiliki sisa 0–2 pion kereta, maka permainan berakhir dan akan menghitung skor. Pemenang dari permainan ini ditentukan berdasarkan poin terbanyak yang dimiliki.

Tabel 3.4 Tabel SWOT Studi Referensi “Ticket to Ride”

Aspek	Penjelasan
<i>Strenghts</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Memiliki mekanisme permainan yang menyenangkan.</li> <li>-Memiliki visual yang menarik dan sesuai dengan tema yang diangkat.</li> <li>-Media yang satu dengan yang lain memiliki visual yang sinkron.</li> <li>-Memiliki batasan yang jelas.</li> </ul>
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Permainan dapat dipahami namun membutuhkan waktu untuk memahami mekanisme permainan agar permainan dapat berjalan dengan baik. Namun</li> </ul>

	peraturan-pertaturan yang tertulis dengan terstruktur dan jelas. -Cara penghitungan skor akhir yang rumit.
<i>Opportunities</i>	-Masuk ke dalam kategori <i>educational game</i> . -Permainan yang cukup sulit menambahkan jiwa kompetitif pemain dan membuat permainan menjadi menyenangkan. -Memiliki banyak seri <i>board game</i> sehingga pemain ingin mencoba dengan map yang berbeda. -Mudah ditemukan dan tersedia di beberapa negara dengan harga yang terjangkau.
<i>Threat</i>	Memiliki banyak pesaing dengan mekanisme permainan dan tema yang serupa.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang penulis gunakan untuk "Perancangan *Board Game* untuk Pengenalan Peta Geografis Indonesia Pada Anak Usia 8-12 Tahun" adalah metode *Design Thinking* menurut Dam dan Siang. Metode ini terdiri dari 5 tahapan *Design Thinking* yang berurutan. Urutan tahapan tersebut yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Dam dan Siang, 2022).

#### 1) *Empathize*

*Empathize* merupakan proses tahapan pertama *Design Thinking* yang bertujuan untuk memperoleh informasi dan pemahaman tentang topik yang dibawakan. Pada tahapan ini penulis melakukan riset dari berbagai sumber untuk memahami kesulitan yang dialami oleh target dan agar hasilnya tidak hanya berupa asumsi saja. Selain itu, pada tahapan ini penulis berinteraksi langsung kepada target audiens agar hasil *outputnya* lebih maksimal dan tidak berdasarkan keinginan pribadi.

#### 2) *Define*

Tahapan yang kedua merupakan tahapan *define* atau proses identifikasi masalah. Seluruh data yang telah diperoleh dianalisis kembali untuk mendapatkan inti permasalahannya sehingga dapat menciptakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan target audiens.

### 3) *Ideate*

Tahapan yang ketiga merupakan tahapan *ideate* atau perancangan ide melalui *brainstorming*. Seluruh data yang didapat pada tahapan *define* dikumpulkan. Proses *brainstorming* dilakukan untuk menciptakan ide diluar kepala yang kreatif dan solutif. Ide yang dibuat harus dapat mengatasi masalah dan berdasarkan kebutuhan *target audiens*. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini contohnya adalah *brainstorming, mindmapping, big idea, tone of voice, moodboard, information architecture, flowchart*, dan lainnya.

### 4) *Prototype*

Tahapan berikutnya merupakan tahapan *prototype*. Pada tahapan ini, seluruh ide-ide yang telah terkumpulkan di proses *ideate* akan dirancang untuk menciptakan produk yang solutif. Proses ini membantu memberikan gambaran *output* produk dan di tahapan ini kemampuan desain akan diterapkan. Oleh karena itu, desain yang dibuat harus sesuai dengan target audiens karena desain mempengaruhi kenyamanan mereka ketika menggunakan. *Prototype* bersifat interaktif dan dapat di uji cobakan di tahapan test.

### 5) *Test*

Tahapan *test* merupakan tahapan uji coba kepada target audiens. *Prototype* yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya akan di uji coba, baik dari segi fungsionalnya ataupun dari segi kenyamanan pengguna. Ada berbagai macam metode untuk melakukan tahapan *test* ini, contohnya adalah melalui *beta test, alpha test, usability test*, FGD, wawancara, kuesioner, dan lainnya. Tujuan dari adanya tahapan *test* ini adalah untuk menguji kelayakan *prototype* dan mendapatkan hasil bahan evaluasi perkembangan serta revisi selanjutnya. Setelah melakukan tahapan ini, penulis dapat kembali ke tahapan *ideate, define*, bahkan *empathize*.