

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah pendekatan pengumpulan data campuran atau *mixed methods* oleh Creswell (2018). Pendekatan ini mengumpulkan data melalui kedua pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Tujuan dari pendekatan campuran ini adalah untuk mendapatkan masukan yang lebih dibandingkan dengan informasi yang didapat dari pendekatan kuantitatif saja atau kualitatif saja. Selain itu, penulis juga melakukan studi eksisting serta referensi untuk menunjang proses perancangan penulis.

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Metode kualitatif menurut Creswell (2018) adalah pendekatan untuk memahami suatu individu atau kelompok pada suatu permasalahan. Pendekatan ini mencakup teknik untuk pengumpulan, eksplor, dan pemaknaan dari data. Pada proses perancangan ini, penulis melakukan wawancara terhadap narasumber sebagai bentuk dari pendekatan kualitatif.

##### 3.1.1.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap satu narasumber untuk menambah pengetahuan penulis mengenai beberapa topik, yakni pemahaman emosi difabel ketika diperlakukan tidak seharusnya, psikologi anak ketika bertemu difabel untuk pertama kali, dan respon impulsif anak ketika bertemu dengan difabel.

##### 1) Wawancara kepada Andini Iskayanti Putri, M.Psi., Psikolog

Wawancara dilakukan pada Andini Iskayanti pada tanggal 15 September 2023 selama sekitar 56 menit. Wawancara dilakukan menggunakan *platform* Zoom, kemudian dilanjutkan dengan Google Meet karena keterbatasan waktu *meeting*. Wawancara ini dilakukan untuk menambah pengetahuan penulis mengenai

emosi difabel, emosi anak, dan respon impulsif anak ketika bertemu dengan difabel.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Andini Iskayanti Putri

Dari wawancara tersebut, didapatkan beberapa poin informasi yang dapat menunjang perancangan penulis. Pada topik bahasan pertama mengenai emosi yang dialami oleh difabel ketika diperlakukan tidak seharusnya oleh orang lain, Andini berkata bahwa emosi yang dirasakan dapat bervariasi, tergantung dari ragam difabel. Ragam disabilitas menurut Dinas Kesehatan dapat terbagi menjadi 4, yakni disabilitas intelektual, disabilitas mental, disabilitas sensorik, dan disabilitas fisik. Menurut Andini, difabel intelektual akan kesulitan memahami bahwa mereka sedang diperlakukan tidak sopan. Hal ini dikarenakan gangguan yang mereka alami merupakan gangguan pada intelektual mereka yang pada akhirnya memengaruhi mereka dalam memproses perlakuan tidak sopan dari orang lain. Andini juga mengatakan bahwa disabilitas intelektual dapat terbagi menjadi beberapa tingkatan berdasarkan tingkat keparahannya. Penyandang disabilitas intelektual berat akan sangat kesulitan dan tidak memahami bahwa sedang terjadi *labelling* atau *bullying* terhadap mereka. Sementara itu, penyandang disabilitas intelektual ringan masih akan merasakan perasaan tidak nyaman, meskipun tidak sepenuhnya memahami bahwa itu bukanlah perlakuan yang sopan.

Topik bahasan kemudian mengarah kepada bagaimana gejolak emosi yang dirasakan oleh penyandang disabilitas mental bila diperlakukan tidak seharusnya. Andini berpendapat

bahwa penyandang disabilitas mental memiliki tingkat intelektual sama dengan orang pada umumnya. Oleh karena itu, *emotional experience* yang mereka rasakan kurang lebih mirip dengan apa yang dirasakan oleh penyandang disabilitas fisik dan sensorik ketika mereka berhadapan dengan diskriminasi atau ketidaksopanan. Menurutnya, *emotional experience* mereka akan berbeda dari individu ke individu lainnya, akan tetapi secara garis besar dapat terbagi menjadi orang yang sudah menerima diri mereka dan yang belum. Orang yang sudah pada fase penerimaan diri mereka dapat merespon dengan lebih positif, sementara orang yang masih dalam fase proses penerimaan diri akan merasa kurang percaya diri, *down*, dan *self-esteem* yang rendah. Akan tetapi, menurut Andini, fase penerimaan ini pasti sulit dan membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Mungkin ada yang hanya membutuhkan 3 bulan, ada yang membutuhkan waktu bertahun-tahun. Salah satu faktor yang dapat memengaruhi hal ini adalah dukungan sosial dari lingkungan sekitar.

Setelah itu, topik pembahasan selanjutnya mengenai emosi didalam diri anak-anak ketika mereka pertama kali bertemu dengan difabel. Andini memulai bahasan dari perkembangan kognitif anak. Pada anak usia 5 tahun, mereka masih dalam tahap perkembangan kognitif konkret. Pada fase ini, mereka masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang abstrak seperti norma. Selain itu, anak-anak yang masih duduk di bangku SD memiliki tingkat *curiosity* yang tinggi. Andini membagi secara garis besar respon yang mungkin dikeluarkan anak-anak ke 2 bagian. Yakni, anak usia 5-6 tahun dengan anak usia 7-9 tahun. Menurutnya, anak usia 5-6 tahun secara mayoritas belum dibekali pengetahuan mengenai norma dan bagaimana cara mereka harus berinteraksi dengan orang yang

terlihat “berbeda” dari mereka. Oleh karena itu, kemungkinan kelompok anak berusia 5-6 tahun untuk melontarkan pertanyaan-pertanyaan yang “tidak sopan” lebih tinggi ketimbang dengan anak-anak usia 7-9 tahun. Sementara itu, anak-anak pada kelompok usia 7-9 tahun masih memiliki tingkat penasaran yang tinggi, akan tetapi sudah ditutup dengan norma-norma sosial. Teruntuk anak-anak yang tidak diintervensi atau dibekali dengan pengetahuan mengenai difabel, dapat terjadi kasus-kasus diskriminasi seperti *bullying*. Oleh karena itu, Andini berkata bahwa anak-anak perlu dibekali untuk menghindari hal tersebut.

Setelah itu, pembicaraan beralih ke diskriminasi terhadap difabel. Andini menjelaskan bahwa penyandang ASD tidak dapat sepenuhnya memahami lontaran kata-kata terhadap mereka karena mereka memiliki masalah dalam berkomunikasi. Kemudian, Andini memberikan sebuah contoh kasus berupa kasus yang sedang beliau tangani mengenai seorang wanita yang memiliki *social anxiety*. Pada kasus ini, ketika pasangannya melontarkan kata-kata seperti “mungkin kamu aja yang *lebay*”, wanita ini akan merasakan beberapa perasaan yang didasari dari perasaan tidak divalidasi seperti *burnout*, *down*, mempertanyakan diri sendiri, dan dapat juga berdampak pada kepercayaan diri.

Setelah itu, Andini membagikan pengalamannya berupa kasus yang pernah beliau temui. Kasus tersebut merupakan sebuah acara dimana anak-anak difabel bermain alat-alat musik. Menurut observasi Andini dan pendapat orang tua dari anak-anak difabel, anak-anak difabel merasa bahwa mereka tidak diterima dan dianggap oleh masyarakat. Mereka merasa bahwa masyarakat memaksakan sesuatu yang sudah terbatas.

Setelah itu, wawancara ditutup dengan rangkuman singkat oleh penulis pada akhir sesi dan ucapan terima kasih karena telah meluangkan waktu untuk wawancara ini.

### 3.1.1.2 Kesimpulan

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan psikolog, penulis mencatat beberapa poin penting. Yang pertama, *emotional experience* yang dialami oleh difabel ketika diperlakukan tidak seharusnya berbeda satu dengan lainnya. Untuk difabel yang memiliki keterbatasan intelektual akan mengalami kesulitan dalam memproses perlakuan tidak sopan, akan tetapi ragam difabel lainnya umumnya memiliki *emotional experience* yang sama. Secara garis besar, perasaan yang dirasakan dapat terbagi terhadap mereka yang sudah dalam fase penerimaan diri dan mereka yang masih dalam proses penerimaan diri. Bagi difabel yang sudah menerima diri mereka, mereka akan meresponi ketidaksopanan dengan lebih positif karena mereka tahu tentang kelebihan dan kekurangan diri mereka masing-masing. Sementara itu, mereka yang masih dalam proses akan merasa berbagai macam emosi, yakni kurang percaya diri, *down*, dan *self-esteem* yang rendah. Mengenai hal tersebut, meskipun ada ragam difabel yang tidak dapat sepenuhnya memproses perlakuan tidak sopan, Andini meyakini bahwa orang lain tetap harus menghormati mereka dan memperlakukan mereka selayaknya manusia pada umumnya.

Poin kedua adalah emosi dan respon dari anak-anak pada kelompok usia 5-9 tahun ketika bertemu difabel untuk pertama kali. Pada usia 5 tahun, anak-anak sudah mengenal konsep *peer group*. Oleh karena itu, ketika mereka berhadapan dengan orang yang “berbeda” dengan mereka, mereka akan merasakan rasa penasaran yang tinggi. Anak-anak 5-6 tahun memiliki kemungkinan yang lebih tinggi untuk melontarkan pertanyaan-pertanyaan penuh rasa

penasaran seperti “Kenapa begitu?”. Sementara itu, anak pada kelompok usia 7-9 tahun masih memiliki rasa penasaran yang tinggi, akan tetapi umumnya sudah dibekali dengan berbagai norma-norma sosial dan juga sikap empati yang lebih terbentuk. Mereka tetap memiliki rasa penasaran, akan tetapi biasanya pertanyaan tidak ditanyakan secara langsung, “Sebenarnya penasaran, *sih*, tapi kata mama tidak boleh nanya begitu.”. Menurut Andini, anak-anak umumnya bertanya tanpa intensi untuk agresi, akan tetapi tidak menutup kemungkinan adanya anak-anak dengan tendensi demikian. Apabila anak-anak ini tidak diintervensi dan dibekali oleh orang dewasa disekitarnya, dapat menyebabkan perilaku diskriminasi terhadap difabel seperti *bullying*.

Menurut observasi Andini, ketika difabel diberikan perlakuan yang seolah-olah mengesampingkan penyandang disabilitas dan memaksakan sesuatu yang terbatas, mereka akan merasakan perasaan seperti *burnout*, tidak divalidasi, tidak dianggap, dan tidak diterima. Mereka merasa bahwa orang lain yang “normal” tidak akan dapat memahami dan mengerti mereka.

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Metode kuantitatif menurut Creswell (2018) adalah pendekatan yang bertujuan untuk menguji sebuah teori dengan cara menguji hubungan antar variabel. Data numeral akan diperoleh dan dianalisis secara statistik. Pada proses perancangan ini, penulis memanfaatkan kuesioner sebagai bentuk dari pendekatan kuantitatif.

#### **3.1.2.1 Kuesioner**

Kuesioner dibagikan secara *online* menggunakan Google Form sebagai alat pengumpulan data. Kuesioner dibagikan kepada anak-anak pada kelompok usia 5-9 tahun di Jakarta. Tujuan dari kuesioner ini adalah mengukur sejauh mana anak-anak mengetahui dan mengimplementasikan etika khusus ketika bertemu dan hendak

berinteraksi dengan difabel. Pengumpulan data kuesioner didukung dengan teori penarikan sampel oleh Slovin. Menurut Mardiasuti (2022), rumus Slovin merupakan salah satu teori paling sering digunakan untuk penelitian kuantitatif.

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

$$n = \frac{788.473}{1 + 788.473(0,1)^2}$$

$$n = \frac{788.473}{1 + 788.473(0,01)}$$

$$n = \frac{788.473}{1 + 7.884,73}$$

$$n = \frac{788.473}{7.885,73}$$

$$n = 99,987319 = 100$$

*n* = jumlah sampel  
*N* = jumlah populasi = 788.473 (populasi yang diambil)  
*e* = margin of error = 10% = 0,1

Gambar 3.2 Perhitungan Rumus Slovin

Melalui perhitungan rumus Slovin dengan *margin of error* 10% terhadap jumlah anak-anak kelompok usia 5-9 tahun di Jakarta menurut BPS, didapat jumlah *random sampling* sejumlah 100 orang.

### 3.1.2.2 Hasil Kuesioner

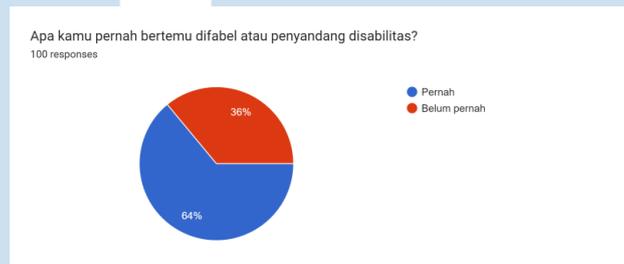
Pada *section* pertama, penulis pertama-tama menanyakan apabila responden sudah memiliki pengetahuan mengenai istilah difabel atau penyandang disabilitas.



Gambar 3.3 Pengetahuan Mengenai Istilah Difabel

Hasil kuesioner yang didapatkan menunjukkan bahwa hanya 34% responden yang menjawab “tahu” dan sisanya menjawab

“tidak tahu” atau “pernah dengar, tapi tidak tahu”. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak-anak tidak yakin dan belum tahu mengenai istilah difabel. Setelah itu, penulis memberikan deskripsi singkat mengenai difabel untuk menyamakan persepsi sebelum responden beranjak ke *section 2*.



Gambar 3.4 Bertemu Dengan Difabel

Pertanyaan pada *section* kedua dimulai dengan pertanyaan apabila responden pernah bertemu dengan difabel. 64% responden mengaku bahwa mereka pernah bertemu dengan difabel. Sementara itu, 36% lainnya belum pernah bertemu dengan difabel. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas anak-anak memiliki *point of contact* terhadap difabel. Selanjutnya, penulis memberikan pertanyaan imajinatif berupa bagaimana respon mereka apabila mereka bertemu dengan beberapa ragam difabel. Pada setiap pertanyannya, penulis memberikan pilihan jawaban campuran beberapa respon reflek anak dan etika berinteraksi yang seharusnya. Responden diperbolehkan untuk menjawab lebih dari satu pilihan jawaban.



Gambar 3.5 Respon Terhadap Pengguna Kursi Roda

Pada pertanyaan mengenai respon anak-anak kepada penyandang disabilitas fisik yang menggunakan kursi roda, 48%

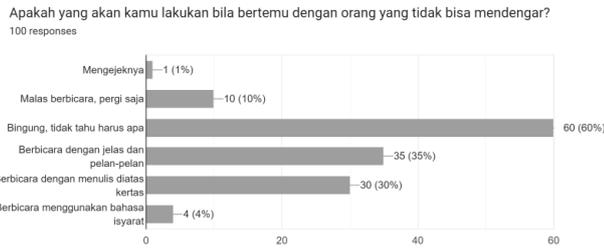
responden menjawab “bingung, tidak tahu harus apa”, 33% responden menjawab “bertanya kenapa kok pakai kursi roda?”, 34% “bertanya butuh bantuan, tidak?”, 25% menjawab “tidak menaruh barang sembarangan diatas kursi rodanya”, dan 21% menjawab “membantu mendorong kursi rodanya, kalau orang tersebut butuh”. Artinya, masih banyak anak-anak yang kurang memahami apa yang mereka harus lakukan dan menunjukkan keingintahuan mereka dengan bertanya mengenai kondisi difabel.



Gambar 3.6 Respon Terhadap Difabel Netra

Pada pertanyaan selanjutnya, mengenai respon anak-anak ketika bertemu dengan penyandang disabilitas sensorik (difabel netra), 20% memilih untuk menjauh karena takut, 40% menjawab “bingung, tidak tahu harus apa”, 28% menjawab “bertanya kenapa kok pakai kacamata atau kok pakai tongkat”, 31% menjawab “bertanya butuh bantuan, tidak?”, 25% membantu difabel berjalan dengan menggandengnya, 16% memberitahu apabila ada yang spesial disekitarnya, dan 6% memberitahu difabel apabila mereka hendak pergi meninggalkannya. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak anak-anak yang kebingungan dan enggan berinteraksi dengan difabel netra, meskipun sekitar sepertiganya sudah menunjukkan keinginan mereka untuk membantu dengan bertanya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.7 Respon Terhadap Difabel Rungu

Selanjutnya merupakan pertanyaan mengenai respon anak-anak ketika bertemu dengan difabel rungu. 1% responden menjawab mengejeknya, 10% memilih untuk pergi saja dan malas berbicara, 60% menjawab “bingung, tidak tahu harus apa”, 35% menjawab “berbicara dengan jelas dan pelan-pelan”, 30% menjawab “berbicara dengan menulis diatas kertas”, dan 4% menjawab “berbicara menggunakan bahasa isyarat”. Artinya, lebih dari setengah responden masih kurang memahami apa yang seharusnya mereka lakukan untuk berkomunikasi dengan mereka dan masih ada beberapa responden yang memilih untuk pergi tanpa berkomunikasi dengan mereka.



Gambar 3.8 Respon Terhadap Difabel Intelektual

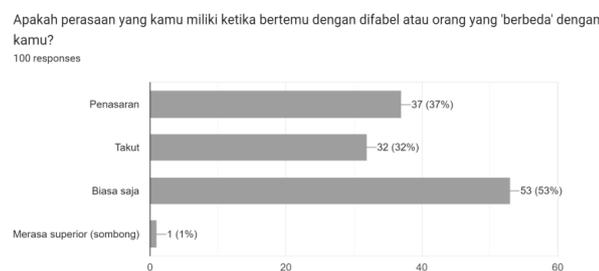
Setelah itu merupakan pertanyaan imajinatif ketika anak-anak bertemu dengan difabel intelektual. 16% memilih untuk pergi menjauh, 47% menjawab “bingung, tidak tahu harus apa”, 23% menjawab “bertanya kok dia begitu sih?”, 36% menjawab “senyum dan menyapanya dengan ramah”, dan 10% menjawab “berbicara dengan perlahan-lahan dengan mereka”. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa masih banyak anak-anak yang bingung disekitar

difabel intelektual. Meskipun demikian, sudah banyak anak-anak yang menunjukkan etika berinteraksi dengan senyum dan menyapa mereka dengan ramah.



Gambar 3.9 Respon Terhadap Difabel Mental

Pertanyaan imajinatif terakhir adalah respon ketika bertemu dengan penyandang disabilitas mental. 50% memilih untuk pergi menjauh karena takut, 33% memilih pura-pura tidak lihat, 32% responden menjawab “bingung dan tidak tahu harus apa”, 16% responden memilih “bertanya kok dia begitu sih”, 22% menjawab “senyum dan menyapanya dengan ramah”, dan 9% menjawab “berbicara dengan perlahan-lahan dengan mereka”. Dengan demikian, dapat dilihat bahwa banyak anak-anak yang memilih untuk pergi menjauh karena takut, pura-pura tidak lihat, dan bingung harus melakukan apa. Kurang dari satu dari empat responden menunjukkan etika berinteraksi dengan senyuman.



Gambar 3.10 Perasaan Terhadap Difabel

Setelah itu, pertanyaan beranjak ke *section* ketiga. Pertanyaan pertama adalah menanyakan bagaimana perasaan responden ketika bertemu dengan orang yang berbeda dengan

mereka. Mayoritas (53%) menjawab bahwa mereka merasa biasa saja, diikuti dengan 37% yang menjawab penasaran, 32% menjawab takut, dan 1% menjawab merasa superior atau sombong.



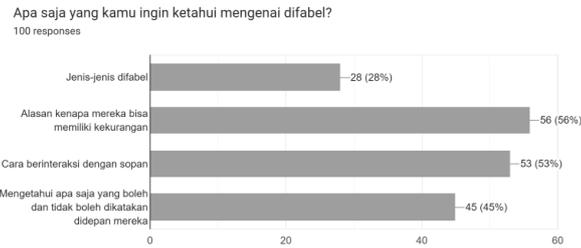
Gambar 3.11 Pengetahuan Etika Ketika Bertemu Difabel

Penulis kemudian menanyakan apabila anak-anak sudah pernah diajari etika berinteraksi ketika bertemu dengan difabel. Hanya 26% menjawab pernah, 41% menjawab mungkin pernah, dan 33% lainnya menjawab tidak pernah. Dapat dilihat bahwa masih banyak responden yang tidak yakin dan belum pernah mengetahui etika berinteraksi yang sopan.



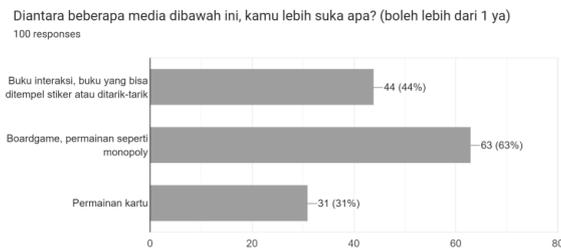
Gambar 3.12 Paparan Terhadap Media Informasi Mengenai Difabel

Mengenai hal tersebut, penulis bertanya lebih dalam apabila mereka pernah melihat media informasi yang berhubungan mengenai difabel. 24% menjawab pernah, 32% menjawab mungkin pernah, dan 44% menjawab tidak pernah. Dapat dilihat bahwa masih banyak responden yang tidak yakin atau belum pernah melihat media informasi mengenai difabel.



Gambar 3.13 Topik Mengenai Difabel

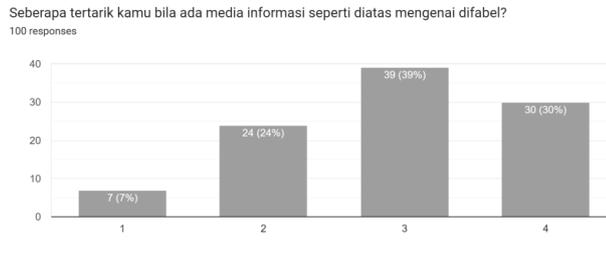
Penulis kemudian bertanya kira-kira topik apa saja yang anak-anak tertarik untuk ketahui sebagai media informasi mengenai difabel. Berdasarkan hasil kuesioner, 53% menjawab cara berinteraksi dengan sopan, 56% ingin mengetahui alasan kenapa mereka bisa memiliki kekurangan, 45% ingin mengetahui apa saja yang boleh dan tidak boleh dikatakan didepan mereka, dan 28% ingin mengetahui mengenai jenis-jenis difabel.



Gambar 3.14 Preferensi Bentuk Media

Selain itu, preferensi bentuk media informasi anak-anak ditanyakan. Responden diperbolehkan memilih lebih dari 1 media informasi pilihan. 63% menunjukkan minatnya dalam *board game*, 44% memilih buku interaksi, dan 31% memilih permainan kartu. Dapat disimpulkan bahwa minat target audiens condong kepada buku interaksi dan *board game* sebagai media informasi.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.15 Ketertarikan Terhadap Media Informasi

Pertanyaan ditutup dengan skala ketertarikan responden terhadap media informasi yang akan dirancang. 30% responden sangat tertarik, 39% responden tertarik, 24% kurang tertarik, dan 7% responden tidak tertarik sama sekali. Dapat dilihat bahwa mayoritas responden memiliki pandangan yang positif dan tertarik terhadap perancangan media informasi ini.

### 3.1.2.3 Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner diatas, penulis menarik beberapa poin kesimpulan. 64% responden mengaku bahwa mereka pernah bertemu dengan difabel. Akan tetapi, ketika diberikan pertanyaan imajiner bertemu dengan berbagai ragam difabel, masih banyak anak-anak yang menunjukkan rasa penasaran mereka terhadap difabel dan kebingungan apa yang harus mereka lakukan didepan mereka. Bahkan, pada saat bertemu dengan difabel mental, banyak anak-anak yang memilih menjauh dan pura-pura tidak lihat. Artinya, mayoritas anak-anak memiliki *point of contact* dengan difabel namun mereka masih membutuhkan arahan mengenai cara-cara berinteraksi dengan difabel.

Pernyataan ini kemudian diperkuat dengan banyaknya responden yang belum pernah atau tidak yakin pernah melihat media informasi mengenai difabel, meskipun pada awal kuesioner menunjukkan banyaknya responden yang belum mengetahui mengenai istilah difabel. Pada gambar 3.15 pula, dapat dilihat bahwa responden memiliki tingkat ketertarikan cukup yang tinggi terhadap

media informasi mengenai difabel. Pada gambar 3.13, ditunjukkan bahwa responden penasaran dengan cara berinteraksi serta alasan mengapa mereka bisa memiliki kekurangan. Berdasarkan hal-hal tersebut, penulis memutuskan untuk memenuhi kebutuhan target audiens akan informasi mengenai etika berinteraksi terhadap difabel dalam bentuk media informasi interaktif untuk anak usia 5-9 tahun.

### 3.1.3 Studi Eksisting

#### 1) Petualangan Lepi dan Lisa

Petualangan Lepi dan Lisa merupakan buku interaktif mengenai anak disabilitas yang dirancang oleh sekelompok mahasiswa dari Universitas Kristen Petra. Buku ini ditujukan pada anak-anak usia 7-12 tahun yang dikemas dalam sebuah cerita petualangan ke suatu destinasi. Didalamnya, anak-anak diberikan informasi mengenai ragam disabilitas dan diajak untuk melakukan berbagai aktivitas yang berhubungan dengan topik yang diangkat. Buku ini didesain menggunakan gaya desain *flat design* dengan gaya ilustrasi berupa kartun.



Gambar 3.16 Cover Buku Petualangan Lepi dan Lisa

Sumber: <https://dewey.petra.ac.id/repository/jiunkpe/jiunkpe/s1/jdkv/2019/jiunkpe-is-s1-2019-42415004-45286-disabilitas-chapter4.pdf>, (2019)

Tabel 3.1 Analisis SWOT Studi Eksisting

	Petualangan Lepi dan Lisa
<i>Strengths</i>	Desain buku yang menarik dan <i>user-friendly</i> . Informasi yang dimuat didalamnya relevan dan sesuai dengan tujuan akhir perancangan. Interaktivitas didalam buku

	dapat membawa penggunanya untuk <i>engage</i> dan imersif ke dalam cerita.
<i>Weaknesses</i>	Beberapa bagian dari buku didominasi dengan tulisan paragraf yang panjang.
<i>Opportunities</i>	Belum banyak media informasi interkatif yang bertujuan untuk memberikan anak-anak informasi lebih banyak mengenai difabel.
<i>Threats</i>	Karena bentuknya berupa <i>activity book</i> , buku hanya bisa dimainkan atau dikerjakan sekali saja. Stiker-stiker yang telah direkatkan tidak mungkin dilepas kembali dari buku.

### 3.1.3.1 Kesimpulan Studi Eksisting

Penulis menemukan beberapa poin sebagai hasil dari studi eksisting terhadap buku interaktif Petualangan Lopi dan Lisa. Yang pertama, desain media informasi harus memperhatikan target audiens yang disasar. Target sasaran penulis memiliki usia yang lebih muda dibandingkan target sasaran buku interaktif tersebut. Oleh sebab itu, penulisan paragraf yang panjang harus sebisa mungkin ditiadakan. Selain itu, media informasi yang penulis rancang kedepannya dapat ditingkatkan dengan dari sisi *sustainability* agar lebih tinggi. Oleh karena itu, penulis mempertimbangkan untuk merancang sebuah *board game* yang dapat digunakan dan dimainkan berkali-kali.

### 3.1.4 Studi Referensi

#### 1) Fold-it

Fold-it merupakan sebuah *board game* dari Thinkfun yang dirancang oleh Taeyun Goh dan didesain oleh Agsty. Permainan ini dirancang untuk usia 7 keatas dengan 2-4 pemain. Durasi permainan kurang lebih 20 menit. Permainan ini dimainkan dengan cara mencocokkan gambar pada kain dengan gambar pada

kartu yang diambil secara acak. Pemain tercepat akan mendapatkan bintang sebagai *token*.

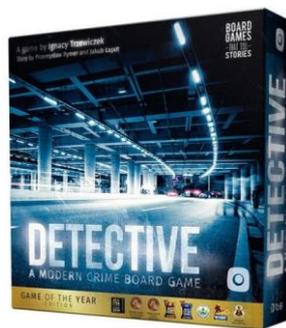


Gambar 3.17 Fold-it

Sumber: <https://www.amazon.in/Think-Fun-Fold-Brainteaser-Challenge/dp/B0751TZ6J3>, (2023)

## 2) Detective: A Modern Crime Board Game

Permainan ini dirancang oleh Ignacy Trzewiczek dengan cerita yang ditulis oleh Przemyslaw Rymer dan Jakub Łapot. Permainan ini ditujukan pada usia 16 keatas dengan 1-5 pemain. Permainan ini mengajak pemainnya untuk menjadi seorang dektektif untuk menyelesaikan 5 kasus yang saling berhubungan. Permainan ini dilengkapi dengan kartu, *online database* melalui aplikasi atau situs web, dan berbagai dokumen.



Gambar 3.18 Detective: A Modern Crime Board Game

Sumber: <https://shop.portalgames.pl/detective-a-modern-crime-board-game>, (2022)

Tabel 3.2 Analisis SWOT Studi Referensi

	Fold-it	Detective: A Modern Crime Board Game
<i>Strengths</i>	Permainan memiliki instruksi yang jelas dan	Memiliki jalan cerita yang sangat ekstensif. Permainan

	singkat. Visual dari permainan memikat pengguna dan tidak berlebihan.	dilengkapi dengan aplikasi atau situs web tambahan sehingga lebih imersif. Permainan juga mereferensikan pada fakta-fakta serta lokasi yang nyata dan dapat divalidasi melalui pencarian internet.
<i>Weaknesses</i>	Kurangnya narasi dalam permainan.	Beberapa penulisan pada kartu repetitif dengan penyusunan kata yang berputar-putar.
<i>Opportunities</i>	Permainan klasik yang dapat disukai dan dimainkan oleh berbagai kelompok usia. Selain itu, permainan memiliki konsep yang unik dibanding <i>board game</i> pada umumnya.	Permainan <i>story-based</i> dengan tingkat imersif yang tinggi dapat memikat pecinta <i>board game</i> dan peminat novel-novel detektif dan misteri.
<i>Threats</i>	Permainan memiliki <i>low replay value</i> karena permainan hanya berdasar pada kain yang sama dan diulang-ulang.	Dokumen serta kartu yang banyak dapat membuat calon pemain merasa <i>overwhelmed</i> sebelum memulai permainan. Permainan ini membutuhkan waktu yang relatif lama untuk diselesaikan, oleh karena itu tidak cocok bagi pemain yang ingin bermain dengan ringan.

#### 3.1.4.1 Kesimpulan Studi Referensi

Setelah melakukan studi referensi kepada 2 *board game* diatas, penulis mencatat beberapa poin penting. Yang pertama, permainan tanpa cerita akan memiliki tingkat *replay value* yang rendah. Akan tetapi, permainan dengan cerita dan *world-building* yang terlalu ekstensif akan membuat pemain, khususnya anak-anak, menjadi tidak tertarik untuk menyelesaikan permainan. Apabila

permainan tidak diselesaikan, *board game* sebagai media informasi gagal menyampaikan seluruh informasi yang perlu disampaikan ke target audiens.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Sebagai acuan metodologi perancangan media interaktif yang akan dirancang, penulis mengacu kepada Human Centered Design (HCD) oleh IDEO.org (2015). Proses perancangan oleh HCD dapat dibagi menjadi 3 tahapan sebagai berikut:

#### 1) Inspiration

Pada tahap ini, penulis mendekati diri dengan masalah yang akan diselesaikan. Beberapa hal yang penulis lakukan untuk mengumpulkan informasi adalah sebagai berikut:

##### a) Secondary Research

Penulis mengali masalah yang akan diangkat lebih dalam dengan membaca jurnal dan laman berita melalui internet. Penulis mencari tahu mengenai difabel, etika khusus ketika berinteraksi dengan difabel, dan penanaman etika pada anak.

##### b) Define Your Audience

Penulis membuat pembatasan masalah dan mengenal target audiens yang akan disasar dengan lebih dalam. Tujuannya adalah berempati dengan situasi yang mereka alami agar perancangan menjadi lebih tepat sasaran.

##### c) Expert Interview

Penulis mencari psikolog anak yang dapat memberikan penulis gambaran mengenai beberapa topik. Beberapa topik yang penulis angkat ketika melakukan wawancara adalah emosi difabel ketika diperlakukan tidak seharusnya, emosi dan respon pada anak ketika pertama kali bertemu difabel, serta dampak perlakuan tidak sopan terhadap difabel. Wawancara tersebut dilakukan secara *online* melalui *platform* Zoom Meeting.

d) Kuesioner

Di tahap ini, penulis membagikan kuesioner kepada anak usia 5-9 tahun dengan proses pengisian didampingi oleh orang tua/wali. Kuesioner ini berfungsi untuk mengukur sejauh mana anak-anak memahami dan mengimplementasikan etika khusus ketika berinteraksi dengan difabel di kehidupan nyata.

**2) Ideation**

Di tahap ini, penulis akan mengambil berbagai kesimpulan dari riset yang telah dilakukan dan mengeluarkan berbagai macam ide dan strategi penyelesaian masalah melalui pendekatan desain komunikasi visual. Beberapa hal yang akan penulis lakukan adalah *brainstorming*, menentukan *big idea* dan konsep, membuat *storyboard*, menerima masukan (*alpha test*), dan diikuti dengan proses iterasi.

**3) Implementation**

Pada tahapan ini, penulis membawa hasil perancangan ke masyarakat. Disini, penulis akan membuat *live prototype*, menerima masukan dari penguji coba atau *tester*, dan melakukan pembaharuan berdasarkan masukan tersebut.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA