

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Dalam merancang penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian *mix method* yaitu kualitatif serta kuantitatif . Penelitian kuantitatif dilakukan dengan cara mengambil survei, sedangkan metode penelitian kualitatif digunakan FGD, studi existing dan studi referensi. Berikut jabaran metodologi penelitian ;

##### 3.1.1 Metode Kualitatif

Harahap, Nursapiah. (2020) dalam bukunya yang berjudul penelitian kualitatif, menyimpulkan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk mengetahui kebiasaan manusia yang dimana kebiasaan manusia tidak dapat diukur dengan angka melainkan langsung dijelaskan atau deskriptif dan Dimana penelitian ini berdasarkan dengan pengamatan onjek partisipasi *Focus Group Discussion* Bersama 7 anak sd kelas 1-2 di sekolah Al Kamal Jakarta serta orang tua yang memiliki anak rentang umur 6-8 tahun

##### 3.1.1.1 Focus Group Discussion

FGD dilakukan terhadap Syakina, Aqila, Mutia, Alifa, Arka, Fatih, Bima yang merupakan anak- anak dengan rentang umur 6-8 tahun untuk mendapatkan data kebiasaan anak-anak terhadap makanan dalam keseharian mereka serta untuk menganalisis media apa yang akan diterapkan dalam perancangan. Wawancara dilakukan SD Al Kamal, Jakarta barat, pada tanggal 23 Februari 2024. Penulis membuat kumpulan pertanyaan yang ditanyakan kepada anak – anak, dimana mereka saling berinteraksi dan berdiskusi mengenai jawaban masing masing, dengan hasil sebagai berikut :



Gambar 3.1 *Focus Group Discussion* terhadap anak SD usia 6-8 Tahun

Dalam focus group discussion ini penulis melibatkan 7 orang responden, anak SD kelas 1 (2 orang) dan kelas 2 (5 orang), yang terdiri dari 4 perempuan dan 3 laki-laki. Dalam proses FGD ini penulis berfokus mengenai makanan, serta kebiasaan mereka ketika makan.

Dari ke 7 anak tersebut memberikan jawaban bahwa mereka lebih suka makanan kekinian yang telah diproses seperti roti dan pizza dikarenakan banyak komponen yang terdapat dalam pizza serta rasa yang mereka suka seperti coklat, 4 dari 7 anak menjawab saat itu mereka tidak dibekali makanan dan lebih suka membeli di kantin dikarenakan lebih banyak pilihannya

Tiga dari tujuh anak yang dibawakan bekal namun juga jajan, menuturkan akan menghabiskan makanan mereka jika sudah sampai di rumah atau jika tidak sempat bisa disimpan untuk makanan di esok hari atau jika mereka lupa makanan tersebut di buang. Alasan mereka jika menghabiskan bekal makanan mereka

sesuai dengan kesukaan mereka. Jika tidak habis makanan tersebut merupakan bukan makanan kesukaan mereka dan mereka bisa berbagi kepada teman-temannya makanan tersebut.

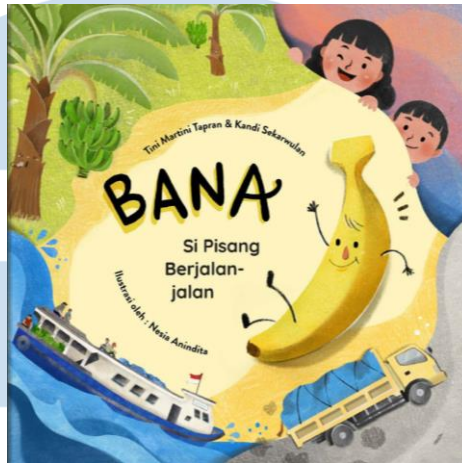
Penulis bertanya mengenai edukasi tidak buang makanan apakah pernah disampaikan di sekolah, namun semua anak serempak menjawab tidak pernah, “kalau mau buang, buang aja” ucap salah satu murid laki-laki dan “biarin aja nasinya nangis” ucap satu murid Perempuan. Jika di rumah masing – masing Sebagian mereka menjawab pernah di edukasi oleh orang tua mereka untuk menghabiskan makanan, namun diantaranya beralasan sudah kenyang, memberikan makanan tersebut ke peliharaan mereka serta dibuang makanan yang tidak habis tanpa sepengetahuan orang tua mereka.

Pelajaran yang mereka sangat sukai ialah matematika, Bahasa Inggris dan Pelajaran agama. Alasan mereka menyukai Pelajaran tersebut dikarenakan media seperti buku yang memiliki warna dan bentuk yang beragam, banyak teka teki dan tebak menebak, seperti bentuk segitiga, lingkaran, dll, metode pengajaran yang menyenangkan serta memiliki target di masa depan yaitu ingin kuliah di luar negeri. Dalam proses belajar mereka paling tertarik menggunakan *games*, buku dan digital. Mereka menyukai Pelajaran yang bisa diakses terus menerus dan menyenangkan bagi mereka serta dinilai lebih efisien. Misal Pelajaran menggunakan *games* yang mereka sukai jika mendapatkan poin atau aspek lainnya di dalam suatu *games* serta adanya teka teki (tebak-tebakan, quiz)

### **3.1.1.2 Studi Referensi**

Dalam merancang, penulis mengambil buku Bana si pisang berjalan – jalan sebagai bahan referensi pertama. Dimana buku ini memberikan edukasi untuk menghargai makanan untuk anak. Buku ini merupakan buku cerita anak, yang terdiri total 52 halaman.

a. Buku Bana si pisang



Gambar 3.2 Buku bana si pisang berjalan

Sumber : Bana Si Pisang Berjalan - Jalan - Share Id | PDF Online | FlipHTML5

Dalam buku ini digambarkan pisang sebagai tokoh utama yang bernama Bana yang sedang menunggu waktu matang yang sedang berfikir bahwa dirinya akan berguna untuk apa. Yang akhirnya Bana bersama pisang lain dikirimkan ke tempat lain dan tibalah di tempat sortir, beberapa pisang akan dibuang karena tidak layak jual, padahal masih bisa dimakan. Bana sampai ke supermarket dan hanya melihat buah yang bagus, Bana mulai berfikir bagaimana nasib buah yang kurang bagus.

Bana akhirnya dibeli oleh seorang anak, hari makin hari bitnik hitam sudah ada di tubuh Bana yang akhirnya dibuatkan pisang goreng oleh anak tersebut, namun masih ada sisa satu pisang yang tertinggal, dan pisang tersebut dimasukan ke composer untuk menjadi pupuk yang akhirnya semua pisang berguna dan tidak ada yang terbuang

### ***b. Board game The game of life***

Dalam mendukung perancangan media edukasi interaktif, penulis menggunakan beberapa studi referensi seperti boardgame, buku serta game digital. *Boardgame* yang digunakan sebagai studi referensi adalah “*the game of life*”



Gambar 3.3 Boardgame the game of life  
Sumber : The Game of Life Review - David Savage

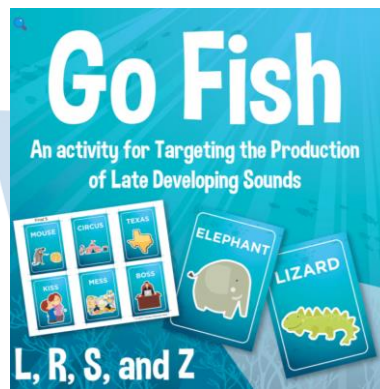
Boardgame “*the game of life*” ini pertama dikeluarkan 1860, dan mempunyai versi terbaru di 202. Boardgame ini dapat dimainkan oleh 2-4 orang. Game ini memiliki tema, jika kita ingin sukses dan bisa membeli barang harus bekerja terlebih dahulu. Misal dimulai dari Pendidikan yang bagus, akan menghasilkan karir yang bagus pula, dan perjalanan hidup lain seperti manusia pada umumnya. Di dalam box ini terdapat 1 boardgame, 1 spinner, 90 kartu ( 55 kartu action, 20 kartu karir, 11 kartu rumah dan 4 kartu investasi), 4 pion, 36 pasak (6 warna berbeda), uang mainan, serta kartu instruksi.

Permainan ini dimulai dengan pemain memilih jalan hidup mereka, yaitu masuk ke perguruan tinggi atau membangun karir dan pilihan tersebut berdampak kartu yang akan diterima. Jika memilih jalur dari perguruan tinggi maka akan mendapatkan peluang kerja dan gaji yang lebih tinggi namun akan dipotong biaya kuliah dan terus berjalan hingga

bercerita pemain memiliki rumah, menikah ataupun sudah tua. Menang kalah dalam game ini tergantung dari jalan apa yang diambil di awal permainan untuk mendapatkan uang di masa depan yang dapat dibelikan apa saja seperti property, rumah, maupun jenjang hidup yang lebih Panjang. Penulis mengambil referensi *boardgame the game of life* dengan mengambil contoh komponen yang lengkap serta jalan cerita yang bertujuan untuk edukasi dengan mengadaptasi dari dunia nyata yaitu orang yang beranjak dewasa yang harus memilih jalan hidupnya untuk mencapai suatu tujuan

### c. *Go fish card game*

Studi referensi selanjutnya ialah *card game* digital Bernama *Go Fish* yang dapat dimainkan melalui hp dan digital lainnya yang support permainan ini. Permainan ini diharuskan pemain untuk mengumpulkan semua kartu secara lengkap untuk menjadi pemenang



Gambar 3.4 *card game go fish*

Sumber : The Game of Life Review - David Savage

Dalam permainan ini dapat dimainkan 2 – 4 orang , yang Dimana semua pemain dibagikan 5 kartu pertama, yang Dimana mereka akan menebak kartu lawan lain, jika benar kartu tersebut akan menjadi milik mereka dan yang memiliki

kartu terbanyak dan terlengkap akan keluar menjadi pemenang

Setelah penulis mengambil referensi dari ketiga karya tersebut, maka disusunlah tabel SWOT sebagai berikut.

Tabel 3.1 Analisis SWOT studi referensi

<b>Analisis</b>	<b>Buku Bana si pisang berjalan – jalan</b>	<b>Boardgame the game of life</b>	<b>Cardgame go fish</b>
<i>Strength</i>	Cerita disampaikan sederhana dan mudah dimengerti	Pewarnaan yang terang dan berbagai macam yang menarik	Terdiri dari berbagai jenis macam kartu
	Ada bentuk buku fisik serta e-book	Langsung mengadaptasi dari kejadian di dunia nyata dan mudah dimengerti	Alur permainan simple dan sederhana
	Menggunakan fokus 1 contoh bahan makanan sebagai bentuk pembelajaran		
<i>Weaknesses</i>	Grid yang digunakan hampir sama	Alur permainan dan cerita yang kompleks untuk target umur 8+	Tidak ada aturan yang kompleks mengenai permainan
	Banyak ruang kosong dalam buku ilustrasi		
<i>Opportunity</i>	Dapat menambah beberapa opsi makanan	Menambahkan penjelasan mengenai pemilihan opsi atau jalan permainan yang berbeda	Sederhana, tidak perlu terlalu menggunakan strategi untuk memenangkan permainan

<i>Threads</i>	Ada buku lain yang membahas hal yang sama	Alur permainan dapat disesuaikan dengan peraturan yang sederhana	Banyak permainan kartu yang serupa d
			Belum mempunyai bentuk fisik kartu

### 3.1.1.3 Studi Pustaka

Dalam studi pustaka penulis mengambil buku berjudul *indonesia millennial report* untuk mengetahui data serta *behavior* orang tua yang memiliki anak rentang umur 6-8 tahun dengan hasil sebagai berikut dengan rentang umur orang tua 28-43 tahun:

#### 1. Millenial merupakan *sandwich generation*

Dalam generasi milenial sering disebut pula dengan *sandwich generation* yang harus mengurus keluarga, namun disisi lain mereka juga memiliki banyak tuntutan seperti menikah dan finansial. Diakrenakan ini banyak dari milenial memiliki kendala ekonomi. Menurut IDN Times *sandwich generation* meningkat sebesar 33,82% pada tahun 2021 dibandingkan 2020. Di Indonesia generasi milenial juga harus memprioritaskan orang tua selain mereka bekerja untuk masa depan namun juga harus mengejar kebutuhan yang semakin tinggi. Menurut IDN Times berikut 3 prioritas utama para millenial yaitu membuat tabungan untuk kebutuhan masa depan, menaikan pendapatan serta membahagiakan orang tua mereka.

#### 2. Milenial terhadap pernikahan & kehidupan kedepan

Dalam prioritas para milenial bahwa mereka akan membangun sebuah keluarga. 48% generasi milenial setuju



bahwa pernikahan tanpa anak merupakan hal yang tabu dan sebagian besar generasi milenial 90% berpendapat bahwa usia ideal menikah antara 21-30 tahun, diambil dari sebanyak 81% data survei yang pernah menikah, 17% lajang, 1% bercerai dan 1% duda dan kebanyakan dari mereka menerima status calon pasangannya

### 3. Media yang digunakan oleh milenial

Dalam penggunaan media, milenial 85% masih menonton televisi dan televisi cable mendominasi penggunaan masyarakat Indonesia, dan 18% kelas ke atas masih mendengarkan radio saat mereka sedang menyetir, 40% menggunakan media digital dan mereka paling banyak digunakan untuk chatting sebesar 92% serta akses sosial media sebesar 84%. Media yang paling banyak digunakan dalam akses online adalah smartphones sebesar 99% dan generasi milenial scroll social media lebih dari 3 jam sebesar 25%. Milenial mengakses youtube sebesar 60%, tiktok sebesar 43%, facebook 73%

### 4. Milenial dalam hal pola asuh dan pengasuhan

Generasi milenial merupakan generasi yang memasuki era digital. Orang tua di zaman ini mengetahui apa yang harus dilakukan kepada anaknya serta mereka mempunyai pengetahuan tentang mengasuh anak secara modern. Namun terkadang mereka juga harus mengikuti pola asuh dari orang tuanya terdahulu yang dianggap sebagai tradisi ataupun warisan. Orang tua milenial sering membagikan konten mengenai prestasi anak – anaknya dan saat memberikan akses kepada internet kepada anak – anaknya lebih mempertimbangkan faktor usia, regulasi emosi serta memiliki

batasan mengenai platform. Menurut *America of pediatrics* (AAP) merekomendasikan bahwa anak usia 18 hingga 24 tahun sam sekali tidak boleh bersinggungan langsung dengan layar kecuali obrolan melewati audia video. Orang tua di zaman ini lebih mementingkan tumbuh kembang anak, akan memberikan semua yang terbaik dan untuk masalah biaya merupakan peringkat nomor 2.

#### **3.1.1.4 Kesimpulan**

Dalam pengambilan data menggunakan metode kualitatif menggunakan studi *focus group discussion*, studi referensi dan studi pustaka. penulis melakukan FGD di SD Al Kamal Bersama 7 responden (2 anak sd kelas satu dan 5 anak sd kelas dua), bertujuan untuk mengetahui kebiasaan dan pandangan anak terhadap makanan yang langsung disampaikan oleh target terkait. penulis juga studi referensi menggunakan buku bana si pisang berjalan untuk menelaah bagaimana penyampain konten kepada anak – anak, *boardgame the game of life* untuk menelaah alur permainan serta komponen apa saja yang ada di dalam sebuah *boardgame* serta *cardgame go fish* dengan menelaah cara permainan pengumpulan kartu serta strategi yang dapat diadaptasi ke dalam perancangan, selain itu penulis juga menggunakan studi Pustaka dari buku report millennial dari IDN times untuk mengetahui behavior para orang tua range umur 23-43 yang termasuk dalam generasi Y

#### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Kusioner disebarkan menggunakan google form yang menggunakan teknik random sampling yang ditargetkan kepada orang tua maupun orang yang sering berinteraksi dengan anak rentang umur 6-8 tahun di Jakarta Barat. Tujuan dari penyebaran kusioner ialah untuk mengetahui kebiasaan makan anak, apakah anak selalu menghabiskan makanannya dan faktor apa yang menyebabkan jika anka tidak menghabiskan makanannya.

Penulis menyebarkan kusioner dari tanggal 28 Februari 2024 – 5 maret 2024, menggunakan rumus slovin yang menggunakan random sampling di Jakarta barat mengambil sample jumlah penduduk di Jakarta Barat pada tahun 2022 oleh Badan Pusat Statistik ( BPS) Jakarta Bara, dengan rumus sebagai berikut ;

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

Keterangan:

n = Besaran sample

N = Jumlah seluruh populasi

e = Tolerasi error

Dengan hasil perhitungan :

$$n = 2.590.000 / 1 + 2.590.000(0.1)^2$$

$$n = 2.590.000 / 25.901$$

n = 99,9 penulis membulatkan angka tersebut menjadi 100. Maka responden yang harus didapatkan minimal 100 responden

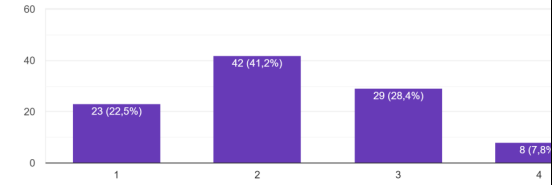
Dari hasil kusioner tersebut, penulis mendapatkan 102 responden, yang telah diolah sesuai target dan hasil yang valid yang terlampir di tabel dibawah ini :

Tabel 3.2 Tabel kusioner

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Presentase
1	Jenis kelamin	Perempuan	60	58,8%
		Laki -laki	42	41,2%
2	Usia	26 – 29 Tahun	12	11,8%
		30 – 33 Tahun	11	10,8%
		33 – 36 Tahun	30	29,4%
3.	Pekerjaan	Wiraswasta	18	17,6%

		Karyawan	13	12,7%
		Orang tua	27	26,5%
		Lainnya:Shopee afilliate	1	1,2%
4	Rata – rata pengeluaran per bulan	2.000.001 – 3.000.000	22	21,6%
		3.000.000 – 5.000.000	12	11,8%
		5.000.001 – 7.500.000	10	9,8%
		> 7.500.000	17	16,7%
5	Berapa jumlah anak/saudara anda?	1	37	36,6%
		2	43	42,6%
		3	16	15,8%
		4	5	5%
6	Seberapa sering anak anda makan dalam sehari?	1-2 kali sehari	5	4,9%
		2-3 kali sehari	82	80,4%
		4-5 kali sehari	14	13,7%
7.	Jenis makanan seperti apa yang anak anda sukai?	Makanan cepat saji	19	18,8%
		Makanan <i>home made</i> (buatan rumah / buatan sendiri)	70	69,3%
		Makanan manis (Permen, coklat, dll)	7	6,9%
		Makanan ultra-proses (chips, sosis, makanan kaleng,dll)	4	4%
		Lainnya : Sushi	1	1%
8.		Yang sudah direncanakan	78	77,2%

	Anak disuguhi makanan hanya ia sukai atau yang sudah ditentukan	Sesuai dari anak	23	22,8%																											
9.	Jika sesuai dengan permintaan anak, apa alasannya?	<p>Jika sesuai dari permintaan anak, apa alasannya? jika tidak, cukup menjawab "-"</p> <p>89 jawaban</p> <table border="1"> <caption>Data from Bar Chart: Alasan Anak</caption> <thead> <tr> <th>Alasan</th> <th>Jumlah</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Agar beragam</td> <td>63</td> <td>70,8%</td> </tr> <tr> <td>Agar dimakan</td> <td>1</td> <td>1,1%</td> </tr> <tr> <td>Biar anaknya s...</td> <td>1</td> <td>1,1%</td> </tr> <tr> <td>Kalau tidak ditu...</td> <td>1</td> <td>1,1%</td> </tr> <tr> <td>Karna kalo tida...</td> <td>1</td> <td>1,1%</td> </tr> <tr> <td>agar dia mau m...</td> <td>1</td> <td>1,1%</td> </tr> <tr> <td>Tidak</td> <td>1</td> <td>1,1%</td> </tr> <tr> <td>salmon dan s</td> <td>1</td> <td>1,1%</td> </tr> </tbody> </table>	Alasan	Jumlah	Persentase	Agar beragam	63	70,8%	Agar dimakan	1	1,1%	Biar anaknya s...	1	1,1%	Kalau tidak ditu...	1	1,1%	Karna kalo tida...	1	1,1%	agar dia mau m...	1	1,1%	Tidak	1	1,1%	salmon dan s	1	1,1%		
Alasan	Jumlah	Persentase																													
Agar beragam	63	70,8%																													
Agar dimakan	1	1,1%																													
Biar anaknya s...	1	1,1%																													
Kalau tidak ditu...	1	1,1%																													
Karna kalo tida...	1	1,1%																													
agar dia mau m...	1	1,1%																													
Tidak	1	1,1%																													
salmon dan s	1	1,1%																													
10	Apakah anak anda selalu menghabiskan makan yang telah disediakan?	Ya, selalu dihabiskan	40	39,6%																											
		Beberapa makanan disisakan	61	60,4%																											
11	Jika memilih disisakan biasanya apa yang disampaikan?	Kenyang	34	33,7%																											
		Makanan yang kurang disukai	22	21,8%																											
		Lebih memilih jajan	7	6,9%																											
		Makanan tidak menarik	10	9,9%																											
		Permintaan yang tidak dipenuhi	3	3%																											
		Selalu dihabiskan	23	22,8%																											
		Lainnya : Tidak ada waktu, melanjutkan makan di rumah	1	1%																											

		Lainnya : Tidak nafsu makan	1	1%															
1 2	Makanan yang tidak habis, apa yang anda lakukan?	Disimpan untuk dihangatkan kembali	16	17%															
		Anda yang menghabiskan	30	31,9%															
		Dibuang	44	46,8%															
		Lainnya : dibujuk untuk makan pelan - pelan	1	1,1%															
		Lainnya : Selalu habis	1	1,1%															
		Lainnya : dilanjutkan makan di rumah	1	1,1%															
		Lainnya : diberikan kepada hewan peliharaan yang aman	1	1,1%															
1 3	Seberapa sering anak anda terlibat dalam proses pemilihan serta memasak makanan	<p>Seberapa sering anak anda terlibat dalam proses pemilihan serta memasak makanan 102 jawaban</p>  <table border="1"> <caption>Data for Bar Chart: Seberapa sering anak anda terlibat dalam proses pemilihan serta memasak makanan</caption> <thead> <tr> <th>Frekuensi</th> <th>Jumlah Jawaban</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>23</td> <td>22,5%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>42</td> <td>41,2%</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>29</td> <td>28,4%</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>8</td> <td>7,8%</td> </tr> </tbody> </table>	Frekuensi	Jumlah Jawaban	Persentase	1	23	22,5%	2	42	41,2%	3	29	28,4%	4	8	7,8%		
Frekuensi	Jumlah Jawaban	Persentase																	
1	23	22,5%																	
2	42	41,2%																	
3	29	28,4%																	
4	8	7,8%																	
1 4	Bagaimana pandangan anda mengenai makanan sehat untuk anak?	Ada sayur, buah, daging dan lainnya	55	54,5%															
		Harus dimasak sendiri	37	36,6%															
		Makanan serba organic	7	6,9%															
		Lainnya : yang penting bergizi	1	1%															
		Lainnya : bergizi sehat higienis	1	1%															

1 5	Bagaimana pemahaman anak anda mengenai makanan sehat?	Makanan yang memiliki daging dan sayur seimbang	72	70,6%
		Makanan yang warna beragam	17	16,7%
		Makanan berbentuk menarik	7	6,9%
		Makanan dengan porsi yang banyak	4	3,9%
		Lainnya : yang penting makanan	1	1%
		Lainnya : makanan yang disapprove orang tua	1	1%
1 6	Apa yang dilakukan untuk membangun kebiasaan menghabiskan makanan untuk anak anda	Diberikan contoh berkala	27	26,5%
		Di obrolkan secara langsung	20	19,6%
		Melalui media bantuan (video, buku,dll)	13	12,7%
		Memberikan pemahaman mengenai makanan sedari dini	41	40,2%
		Lainnya : diberi nasihat, ambil porsi makan anak secukupnya	1	1%
1 7	Media apa yang sering anda temui?	Buku	48	47,1%
		Sosial media	92	90,2%
		Koran	6	5,9%
		Majalah	11	10,8%
		Billboard	27	26,5%
		Banner	15	14,7%
		Videotron	22	21,6%

		Megatron	12	11,8%
		Games	43	42,2%
18	Media apa yang sering digunakan oleh anak anda untuk media edukasi?	Buku	59	57,8%
		Majalah	6	5,9%
		Video & audio	60	58,8%
		Games edukasi	58	56,9%
		Gambar	30	29,4%
		Musik	14	13,7%
19	Informasi seperti apa yang sering diterima anak?	Banyak gambar minim tulisan	53	52%
		Banyak tulisan minim gambar	4	3,9%
		Penuh warna dan gambar	38	37,3%
		Langsung bisa dirasakan / disentuh	6	5,9%
		Lainnya : bisa dirasakan, banyak gambar, dan penuh warna	1	1%

### 3.2 Metodologi Perancangan

Dalam perancangan karya, penulis mengikuti 12 tahapan berdasarkan teori perancangan Silverman (2013). Tahapan ini terstruktur mulai dari pengembangan ide hingga hasil akhir berupa boardgame. Komponen boardgame termasuk papan permainan, pion, dadu, kartu, pertanyaan, kartu petunjuk, dan kartu tantangan untuk mendukung permainan

Dalam merancang sebuah *boardgame*, Langkah tersebut penting untuk diikuti. Pertama, penelitian harus dilakukan untuk menemukan topik utama yang mendesak. Kemudian, brainstorming dilakukan untuk menghasilkan ide-ide utama. Ide ide tersebut kemudian dikembangkan lebih lanjut untuk memperinci bagaimana produknya, bagaimana cara memainkannya dan bagaimana menyampaikannya kepada target audien. Selain itu, konten yang kompleks tetapi juga mudah dipahami



agar pesan tersampaikan jelas kepada target. Rancangan boardgame juga harus dilengkapi dengan peraturan, petunjuk dan alur permainan yang mudah dipahami. Setelah semua elemen dirasa cukup, playtesting dan feedback dilakukan untuk mengidentifikasi hambatan dan elemen apa saja yang perlu diperbaiki, setelah semuanya selesai boardgame dapat dipublikasikan. Tahap perancangan tersebut dijabarkan sebagai berikut ;

1) *Coming up with an idea*

Dalam menghasilkan ide, Silverman menawarkan dua pendekatan yang berguna:

- a) Bermain *boardgame* dengan aturan yang dimodifikasi, dapat memberikan persepektif baru dan pemahaman mendalam tentang elemen penting dalam permainan
- b) Mengadopsi Pelajaran dari pengalaman dunia nyata atau fiksi untuk mengembangkan tema baru dalam permainan yang dibuat
- c) Melakukan *brainstorm* sebagai Langkah awal dalam mencari ide dan inspirasi

Tahapan ini bertujuan untuk mencari referensi karya untuk pengembangan permainan boardgame yang ditujukan untuk anak – anak dengan fokus edukasi mengenai menghargai makanan .

2) *Fleshing out the idea*

Setelah menetapkan ide yang diinginkan, Langkah berikutnya adalah mengembangkan ide tersebut menjadi kenyataan. Dalam konteks penerapan ide ke dalam sebuah permainan, Silverman (2013) mengajukan beberapa pertanyaan

- a. Berapa jumlah permainan dalam permainan tersebut?
- j. Berapa durasi waktu permainan?
- k. Apa saja pilihan yang dimiliki pemain dan kapan mereka harus memilih pilihan tersebut ?
- l. Bagaimana permainan memilih opsi?

m. Bagaimana keputusan permainan mempengaruhi pemain lain?

n. Bagaimana interaksi antar pemain dilakukan ?

o. Apakah ada opsi khusus yang dapat dipilih pemain?

Dalam proses pembuatan boardgame, pertanyaan ini dapat menjadi panduan yang berguna. Sebagai contoh, dalam boardgame yang ditujukan untuk 4 pemain dengan durasi permainan 20-30 menit, kartu-kartu pertanyaan dan tantangan disediakan dalam sebuah kotak di dalam boardgame.

3) *Content Development*

Langkah selanjutnya setelah memahami permainan boardgame dan cara bermainnya adalah mengembangkan konten. Ini mencakup konten yang diperlukan dan jumlah konten yang akan dimasukkan dalam permainan

4) *Simplifying the Content*

Langkah selanjutnya untuk menghindari konten yang terlalu padat adalah dengan menyederhanakan isinya. Menyederhanakan permainan penting untuk menghindari pemborosan waktu dan memastikan kelancaran permainannya serta mengadaptasi cerita yang akan dimasukkan kedalam boardgame yang biasanya kejadian yang biasa terjadi

5) *Organizing the Game Interaction*

Untuk memastikan permainan dapat dimainkan dengan baik, para desainer harus merancang aturan yang jelas. Tentukan aturan yang akan membantu konsistensi dan memudahkan pemahaman bagi pemain lain

6) *Iterating the Rulest*

menurut silverman, fase ini berlangsung lama namun sangat penting dan tidak boleh dilewatkan. Langkah ini juga bersifat wajib sehingga perancang tidak harus membuat ulang semua elemen yang telah dirancang dalam Langkah tersebut

7) *Prototyping*

Pada tahap ini prototyping tidak perlu sempurna, tetapi harus mampu memfasilitasi pemahaman pemain saat menjalani fase pengujian *game*.

Prototipe harus efektif dalam menyampaikan isi permainan dan prioritas utamanya ialah mempublikasikan informasi yang jelas

8) *Printing Out the Prototype*

Model perangkat elektronik digital cenderung berbeda Ketika dihadirkan dalam bentuk fisik, oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan dimensi dan warna saat membangun prototype yang bertujuan untuk menghindari kebutuhan cetakan yang berlebih saat proses printing.

9) *Playtesting*

Langkah ini sangat penting karena dalam proses perancangan permainan, aspek pengujian menjadi krusial. Desainer perlu memastikan bahwa konsep permainan dapat dijalankan dengan baik, sehingga penting untuk mengetahui apakah permainannya menyenangkan dan aturannya mudah dimengerti oleh para pemain. Pada tahap ini, disarankan agar pemain mengikuti percobaan permainan Bersama individu yang tidak terlibat dalam proses pembuatan dan desainer berperan sebagai netral serta mengamati tanpa mengganggu para pemain.

10) *Record the Playtest Sessions*

Pada titik ini perancang perlu menyimpan informasi apapun yang diberikan oleh pemain saat menyelesaikan tes. Catatan harus lengkap agar tidak membingungkan perancang

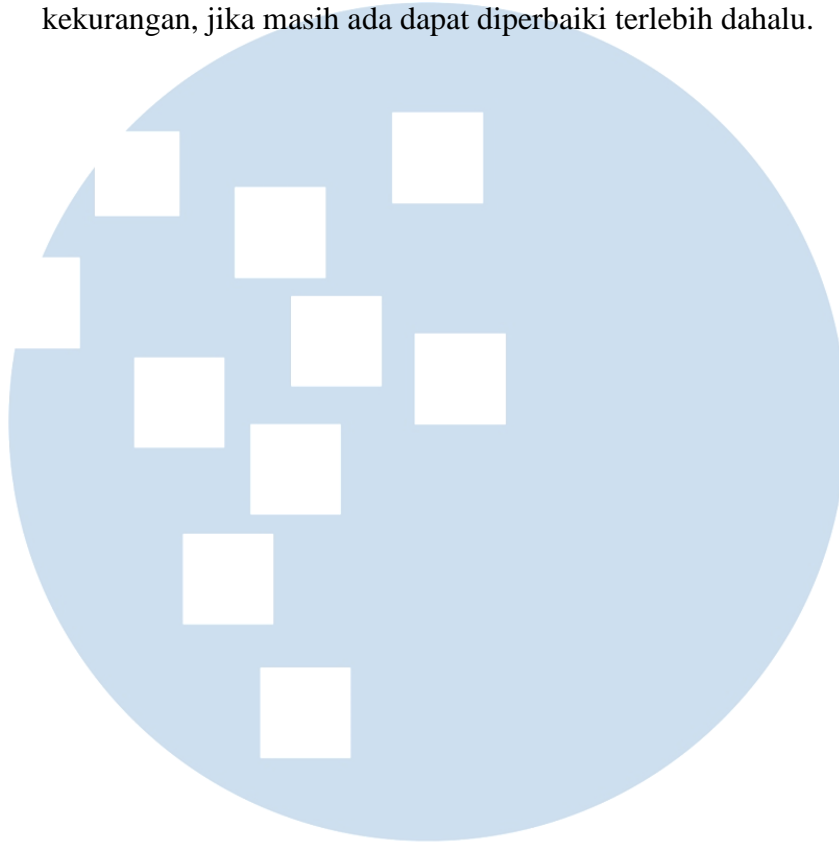
11) *Feedback*

Menurut silverman, disarankan untuk mengadakan sesi umpan balik setelah tes dilakukan, baik melalui pengisian kusioner maupun percakapan langsung antar pemain yang tujuannya agar audien memahami seluruh proses yang terjadi dan memberikan kesempatan kepada para pemain untuk bertanya tentang permainan

12) *Finishing and Realising the Game*

Masa percobaan membutuhkan banyak waktu, tetapi setelah itu, aturan dan mekanisme permainannya sangat bagus, menjadikannya sebuah permainan *boardgame* yang siap dipublikasikan. Setelah selesai,

permainan harus diuji kualitasnya, termasuk adanya cacat atau kekurangan, jika masih ada dapat diperbaiki terlebih dahulu.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA