

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN**

#### **3.1 Metodologi Penelitian**

Menurut Sugiyono (2020) dalam Cutan (2021), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang sifatnya valid. Terdapat dua jenis metode penelitian, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode pengumpulan data secara induktif atau kualitatif yang menggunakan filsafat postpositivisme untuk mengetahui keadaan sebuah objek secara alamiah. Berbeda halnya dengan metode kualitatif, metode kuantitatif merupakan metode penelitian dengan data statistik dan berlandaskan filsafat positivisme yang digunakan menggunakan perangkat penelitian. Dalam perancangan ini, penulis juga melaksanakan studi eksisting dan referensi.

Penulis menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif yang digunakan dalam perancangan ini adalah wawancara, dan studi referensi. Tujuan dilakukan wawancara adalah untuk mengetahui hal-hal yang tidak didapatkan penulis melalui observasi lapangan. Wawancara dilakukan melalui media Google Meet. Sedangkan, studi eksisting dan studi referensi dilakukan untuk mengetahui bagaimana rancangan kampanye yang sudah pernah dilaksanakan sehingga dapat menjadi acuan perancangan tugas akhir penulis.

##### **3.1.1 Wawancara**

Sugiyono (2016) menyatakan bahwa wawancara dapat digunakan sebagai metode pengumpulan data ketika penulis ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu wawancara, dan juga ketika penulis ingin memahami secara mendalam hal-hal dari responden.

## 1. *Interview* kepada Psikolog Gracia Ivonika

Berdasarkan proses pengumpulan data melalui wawancara yang telah dilakukan, penulis melakukan wawancara dengan Psikolog Anak Gracia Ivonika pada 23 Februari 2024, pukul 17.00 melalui aplikasi Google Meet.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Psikolog Anak Gracia Ivonika

Berdasarkan proses pengumpulan data melalui wawancara yang telah dilakukan, penulis melakukan wawancara dengan Psikolog Anak Gracia Ivonika pada 23 Februari 2024, pukul 17.00 melalui aplikasi Google Meet. Wawancara dibuka dengan perkenalan dari psikolog dan langsung dibarengi dengan sesi tanya jawab dari penulis. Gracia merupakan seorang psikolog klinis umum yang berfokus pada kasus-kasus anak sampai dewasa muda. Lulusan S1 Atmajaya dan S2 Tarumanegara. Pada saat ini bekerja offline dan online di Biropsikologi dan Dibicarakanid.

Gracia sudah bekerja 5 tahun saat lulus tahun 2019 praktik langsung sampai sekarang (2024). Untuk umur 5 tahun ke bawah Gracia mengatakan permasalahannya yaitu tumbuh kembang anak dan pola asuh. Sedangkan untuk remaja dan dewasa muda biasanya menangani kasus-kasus tentang emosi, keluarga, relasi, adiksi, kecemasan, trauma.

Gracia mengatakan anak 6 tahun keatas lebih banyak bermasalah tentang adaptasi dan perilaku disekolah. Kurangnya sosialisasi atau melakukan *bullying*. Isu keluarga juga merupakan bagian penting dari perkembangan anak. Menurut Gracia orang tua merupakan fondasi terbesar dari anak yang menjadikan tempat berlindung sekaligus pengasuh anaknya.

Gracia mengatakan tidak masalah jika orang tua menggunakan pengasuh untuk mengurus anak namun perlu memenuhi kebutuhan-kebutuhan anak tersebut. Fondasi yang harus diberikan orang tua yaitu pola asuh yang kompak, pola asuh yang tepat, dan kedekatan emosional atau *bonding* yang membuat anak merasa percaya dan aman bersama keluarga.

Gracia menjelaskan cara membujuk anak yang sulit untuk mengungkapkan isi dipikiran atau bercerita. dengan memahami isi pikiran anak dahulu. Ada beberapa faktor yaitu salah-satunya komunikasi dengan orang terdekatn kurang baik. Direspon kurang enak dan mungkin diremehkan yang membuat anak memilih untuk diam. Ada juga di karenakan kemampuan bahasanya terbatas karena tidak bisa mengekpresikan lewat kata-kata seperti apa. Orang tua perlu membiasakan komunikasi tanpa perlu bercerita tentang masalah yang dihadapi anak.

Dapat dimulai dengan berkomunikasi secara santai seperti menanyakan kegiatan harian, apa yang sedang dilakukan, dan mengajak untuk bermain Bersama. Intinya orang tua harus *aware* terhadap anaknya dimanapun berada. Gracia juga menambahkan jika durasi komunikasi dan bermain orang tua dengan anak tidak menentukan kualitas kedekatan anak dengan orang tuanya.

Semua dipengaruhi oleh kualitas interaksi. Perlu adanya interaksi yang tinggi agar saling memahami satu sama lain. Dimanfaatkan

kesempatan dimana orang tua dan anak bisa berkomunikasi seperti bermain *game* bareng. Dengan bermain *game* mampu meningkatkan interaksi secara komunikasi verbal maupun non-verbal. Kata-kata afirmasi atau pujian juga membantu anak untuk meningkatkan kedekatan orang tua dan anak. Gracia mengatakan umur 6-12 tahun merupakan perkembangan imajinasi anak yang paling pesat. Untuk media yang paling mudah digunakan agar anak mau bercerita yaitu dengan mencontohkan kita bercerita kepada anak. Itu sudah merupakan media *storytelling* yang membantu anak untuk bercerita, Bercerita bisa dimana saja salah satunya di sekolah seperti presentasi dan mengikuti lomba-lomba *storytelling*. Bahkan anak yang berinteraksi dengan teman-teman disekolahnya sudah merupakan bagian dari berlatih *storytelling*. Menurut Gracia *storytelling* merupakan media yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Karena *storytelling* bagian terpenting dari pemahaman setiap orang. Anak juga lebih mudah mengekspresikan jati diri mereka. Selain anak tersebut lancar berbicara, anak menjadi lebih pede untuk bercerita kepada orang lain. Manfaat dari anak yang terbiasa *storytelling* yaitu lebih mudah untuk bersosialisasi. Anak lebih mudah mendapatkan teman dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Gracia berkata jika *extrovert* dan *introvert* itu dipengaruhi oleh lingkungannya juga. Belum tentu *extrovert* lebih baik dari *introvert* dalam segi bercerita. *introvert* hanya lebih menyerap energi jika sendiri. Tetapi tetap butuh yang namanya sosialisasi. Bentuk permainan apapun itu baik karena anak-anak belajar dengan bermain. Dengan bermain anak juga dapat belajar banyak mungkin dari segi komunikasi atau bercerita. *Board game* juga dapat membantu anak untuk bercerita sesuai dengan umurnya agar lebih efektif. Namun perlu adanya batasan dalam bermain agar anak tidak kecanduan, ungkapannya.

Anak harus lebih bertanggung jawab atas hal yang ia lakukan. Terakhir Gracia mengatakan dampak dari anak yang jarang melakukan *storytelling* adalah anak tersebut jadi sulit untuk mengepresikan diri dan orang-orang menjadi sulit untuk memahami dia. Relasi juga menjadi sulit karena setiap orang pasti memilih yang menurutnya nyaman untuk diajak bicara dan komunikasi lebih lancar. Orang menjadi sulit mengenal sepenuhnya tentang dirinya karena ia menutup diri. Anak lebih sering memendam dan jadi masalah emosi dan berdampak pada masalah-masalah lainnya. Karena dampak ini anak jadi tidak berani mengambil Keputusan, tidak berani mengenal hal baru. Dari aspek sosial, emosi dan kepribadian.

### 3.1.2 *Studi Reference*

Sebuah studi referensi dilakukan untuk mempelajari bagaimana gameplay serta komponen yang ada pada *board game* dengan menyesuaikan target audiens untuk membantu mengembangkan desain *board game* yang lebih baik. Studi referensi tentang *board game* mencakup berbagai aspek yang melibatkan desain, edukasi, psikologi pemain, dan dampak sosial.

#### 1. “Canvas”

“Canvas” merupakan permainan yang di desain oleh Jeff Chin dan Andrew Neger. Permainan ini dapat dimainkan oleh 4 orang. “Canvas” menggunakan kartu transparan untuk menggabungkan elemen – elemen desain. “Canvas” berisi 15 tarot *sleeves*, 60 kartu transparan, dan peraturan.

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 Halaman Depan “Canvas”

“Canvas” merupakan permainan yang di desain oleh Jeff Chin dan Andrew Neger. Permainan ini dapat dimainkan oleh 4 orang. “Canvas” menggunakan kartu transparan untuk menggabungkan elemen – elemen desain. “Canvas” berisi 15 tarot *sleeves*, 60 kartu transparan, dan peraturan. Di dalam permainan ini pemain berperan sebagai pelukis yang sedang berkompetensi dalam berseni. Pemain harus mengumpulkan kartu seni serta serangkaian ikon yang digunakan sebagai penilaian di akhir.



Gambar 3.3 Bentuk Permainan “Canvas”

Saat pemain sudah menggabungkan elemen desain menjadi 3 lukisan maka permainan berakhir. Untuk desain “Canvas” ini seperti menggunakan cat. Dengan kartunya yang transparan memudahkan pemain untuk menggabungkan setiap gambar nya. Papan menggunakan kain agar tidak merusak kartu transparannya. Warna latar belakang adalah bantuan visual untuk membantu mengidentifikasi di slot mana ikon berada.

Setiap pemain memiliki giliran untuk memilih kartu gambar dari tumpukan yang tersedia. Interaksi terjadi ketika pemain harus



mempertimbangkan pilihan mereka dengan memperhatikan kartu gambar yang telah dipilih oleh pemain lain sebelumnya. Pemilihan kartu gambar oleh satu pemain juga dapat mempengaruhi opsi yang tersisa untuk pemain lain. ini membuat game terasa kompetitif dan menarik.

Di akhir permainan, para pemain biasanya menilai karya seni yang telah mereka buat selama permainan. Penilaian ini dapat dilakukan berdasarkan kriteria tertentu, seperti keindahan, kreativitas, atau ketepatan tema, tergantung pada aturan permainan yang digunakan. Setelah penilaian dengan point selesai, pemenang atau pemenangnya akan ditentukan. Ini bisa menjadi pemain dengan skor tertinggi, pemain yang memiliki karya seni yang paling banyak dinilai tinggi, atau pemain lain yang memenuhi kriteria kemenangan tertentu yang ditetapkan sebelumnya.



Gambar 3.4 Kartu Transparan “Canvas“

Setelah pemain memilih kartu gambar, mereka meletakkannya di papan permainan sesuai dengan aturan permainan. Interaksi mungkin terjadi ketika pemain mencoba menempatkan tegel di posisi yang strategis untuk mengoptimalkan poin atau mencegah pemain lain dari mencapai tujuan mereka. Dalam beberapa tahap permainan, pemain mungkin harus menilai atau memberikan suara pada kreasi seni yang telah dibuat oleh pemain lain. Ini menciptakan interaksi langsung antara pemain karena penilaian mereka dapat mempengaruhi skor atau hasil akhir permainan.

Selain menciptakan seni mereka sendiri, pemain juga dapat bersaing untuk mendapatkan keuntungan tertinggi dari penilaian atau tujuan tertentu. Ini menciptakan interaksi kompetitif di mana pemain saling berusaha untuk mengungguli satu sama lain. Dengan demikian, interaksi antara pemain dalam permainan "Canvas" terutama terjadi melalui pemilihan dan penempatan tegel di papan permainan, penilaian karya seni, kompetisi untuk mencapai tujuan tertentu, dan kemungkinan negosiasi atau kolaborasi di antara mereka.

Untuk desainnya canvas ini seperti menggunakan cat. Dengan kartunya yang transparan memudahkan pemain untuk menggabungkan setiap gambarnya. Papan menggunakan kain agar tidak merusak kartu transparannya. Ada 4 unsur elemen seperti desain seperti *hue*, *shape*, *teksture*. dan *tone*. Namun memiliki kekurangan dimana pada kartu transparan mudah rusak karena baret atau gesekan pada kartu transparan lainnya. Mekanisme permainan "Canvas" sederhana dan mudah dipahami, namun menawarkan cukup kedalaman strategis untuk mempertahankan minat pemain. Pemilihan dan penempatan kartu gambar memberikan ruang untuk berpikir taktis, sementara penilaian karya seni memberikan elemen kompetitif yang menarik.

Secara keseluruhan, "Canvas" adalah contoh yang baik dari desain permainan yang inovatif dan menarik. Dengan tema yang menarik, mekanisme permainan yang solid, dan interaksi pemain yang dinamis, permainan ini berhasil menarik perhatian pemain dan menawarkan pengalaman permainan yang memuaskan. "Canvas" dapat dijadikan referensi untuk penulis dalam perancangan *board game storytelling*

## 2. "Rory's Story Cubes"

Permainan "Rory's Story Cube" adalah sebuah permainan yang menggunakan beberapa dadu bergambar. Permainan bertujuan untuk membuat semua pemain untuk mengeluarkan imajinasi mereka dari gambar yang muncul dari dadu tersebut menjadi sebuah cerita. permainan ini memiliki banyak



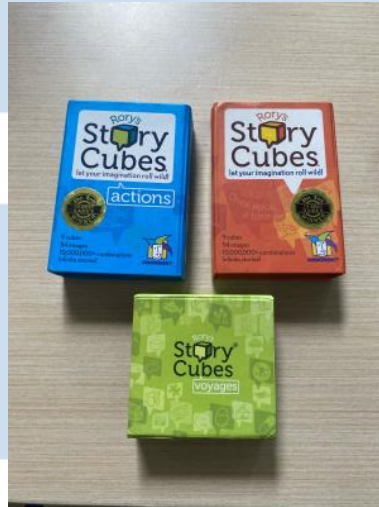
jenis dalam setiap temanya. "Rory's Story Cubes" merupakan permainan kreatif yang melibatkan dadu dengan gambar-gambar yang berbeda di setiap sisinya. Tujuannya adalah untuk menggunakan gambar-gambar tersebut sebagai inspirasi untuk menceritakan cerita yang unik.

Cara bermain game ini yaitu ambil satu set dadu "Rory's Story Cubes". Setiap dadu memiliki sembilan gambar yang berbeda di setiap sisinya, sehingga total ada 54 gambar yang berbeda dalam satu set. Pemain menentukan siapa yang akan menjadi pencerita pertama. Pemain secara bergantian atau semua pemain berpartisipasi dalam menceritakan cerita. Pemain pertama melempar semua dadu secara bersamaan. Setelah dadu dilempar, biarkan dadu tersebut tetap di atas meja agar gambar-gambar yang muncul tetap terlihat. Pemain pertama mulai menceritakan cerita berdasarkan gambar-gambar yang muncul di dadu. Mereka bisa menggunakan satu gambar atau beberapa gambar yang muncul sebagai dasar cerita mereka. Tujuan adalah untuk membuat cerita yang kreatif dan menarik sebanyak mungkin, menggunakan gambar-gambar sebagai inspirasi.

Setelah pemain pertama selesai menceritakan ceritanya, giliran berpindah ke pemain berikutnya, dan mereka melanjutkan cerita dari tempat yang ditinggalkan pemain sebelumnya. Pemain dapat menggunakan gambar-gambar baru yang muncul di dadu yang telah dilempar, atau mereka dapat membangun cerita lebih lanjut berdasarkan cerita sebelumnya. Lanjutkan proses ini dengan semua pemain bergantian menceritakan dan membangun cerita berdasarkan gambar-gambar yang muncul di dadu. Pemain dapat menetapkan jumlah putaran atau waktu tertentu untuk bermain.

Setelah seorang pemain selesai menceritakan ceritanya, pemain lain sering memberikan komentar, reaksi, atau pertanyaan tentang cerita tersebut. Ini dapat memicu diskusi dan pembicaraan yang kreatif antara pemain tentang cerita yang telah dibuat. Meskipun interaksi dalam "Rory's Story Cubes" tidak sekompetitif permainan lainnya, namun proses berbagi ide,

merespons, dan membangun cerita bersama-sama menciptakan dinamika sosial yang menyenangkan dan kreatif di antara pemain.



Gambar 3.5 Halaman Depan “Rory’s Story Cube“

Hurst (2016) menjelaskan bahwa Story Cube merupakan alat yang sesuai untuk mengajarkan keterampilan naratif. Dengan menggulirkan dadu yang berisi gambar-gambar sederhana, siswa dapat menciptakan cerita berdasarkan kemampuan pemain sendiri. Hal ini memungkinkan pemain untuk menghasilkan cerita yang sesuai dengan tingkat usia dan keterampilan bahasa pemain. Story Cube dapat diterapkan dalam berbagai konteks, seperti permainan kelompok, ice-breaker, permainan pemecahan masalah, latihan keterampilan mendengar dan berbicara, serta pengembangan aktivitas literasi.

Pada bagian cover terdapat shape, font dan beberapa vektor gambar. Di dalam dadu terdapat gambar-gambar dengan warna hitam putih *simple* agar mudah dipahami. Ada dua jenis huruf yang digunakan, yakni tipe huruf *script* untuk judul, dan tipe huruf sans *serif* untuk badan teks.



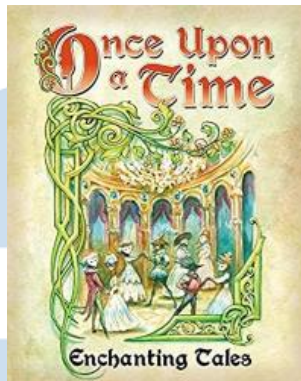
Gambar 3.6 “Rory’s Story Cube“

Desainnya dari permainan ini simple dan permainan sangat ringan untuk anak-anak maupun orang tua. Desain dadu dalam "Rory's Story Cubes" mudah dibaca dan dipahami oleh pemain. Gambar-gambar yang digunakan jelas dan dapat diinterpretasikan dengan mudah agar dapat memicu imajinasi dan kreativitas pemain. Meskipun setiap dadu memiliki gambar yang berbeda, namun desain keseluruhan konsisten dalam tema dan gaya.

Ini membantu menciptakan pengalaman permainan yang terkoordinasi dan menyeluruh. Desain kotak dan kemasan menciptakan kesan pertama yang baik dan menyampaikan informasi dengan jelas kepada pemain. Kemasan yang menarik dan fungsional meningkatkan nilai jual permainan. Secara keseluruhan, desain pada "Rory's Story Cubes" berfokus pada merangsang kreativitas, fleksibilitas, dan daya tarik visual untuk menciptakan pengalaman permainan yang menyenangkan dan memuaskan bagi para pemain.

### 3. “Once Upon A Time“

“Once Upon A Time” adalah sebuah permainan di mana pemain membuat cerita menggunakan kartu yang menampilkan elemen-elemen penting dari dongeng. "Once Upon a Time" permainan naratif kolaboratif di mana pemain saling berkompetisi untuk menceritakan cerita yang paling menarik berdasarkan kartu-kartu cerita yang mereka miliki.



Gambar 3.7 Cover “Depan Once Upon A Time“  
Sumber: <https://images-cdn.ubuy.co.id/64b79ab997ffe9444b4b4113-atlas-games-once-upon-a-time-enchanting.jpg>

Seorang pemain berperan sebagai pendongeng yang menggunakan kartu-kartu tersebut untuk menciptakan cerita, berusaha membimbing alur cerita ke arah akhir yang ditentukan. Pemain lain berusaha menggunakan kartu pemain untuk menyela dan mengambil peran sebagai pendongeng baru. Tujuan dari permainan ini adalah agar para pemain dapat bersenang-senang sambil menciptakan cerita yang menarik. Pemain yang berhasil menggunakan semua kartu cerita di tangannya dan mengarahkan plot ke akhir yang telah ditetapkan akan menjadi pemenang permainan.

"Once Upon a Time" menggunakan mekanisme permainan yang sederhana dan intuitif. Pemain bergantian untuk menceritakan cerita mereka dengan menggabungkan kartu cerita yang pemain pegang dengan cerita yang telah dimulai oleh pemain sebelumnya. Hal ini memungkinkan setiap pemain untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembentukan cerita. Interaksi antara pemain dalam "Once Upon a Time" terjadi melalui proses menceritakan cerita dan menanggapi cerita yang telah dibuat oleh pemain lain. Desain permainan harus memfasilitasi interaksi yang dinamis dan kooperatif antara pemain, yang dapat memunculkan ide-ide kreatif dan menarik dari setiap peserta.



Gambar 3.8 Kartu “Once Upon A Time“

Sumber: <https://www.atlas-games.com/atlas-cms/resources/onceuponatime.jpg>

“Once Upon a Time” memiliki desain yang diambil dari buku dongeng klasik. Contohnya gadis berambut panjang, troll beruban, dan teko menari digambarkan dalam cat air yang mendetail untuk membantu menginspirasi kisah paling kreatif pemain. Pewarnaannya juga menggunakan warna dominan hijau sebagai latar dan *background*.

Setiap kartu cerita "Once Upon a Time" memiliki gambar yang jelas dan mudah dikenali serta teks yang mudah dibaca. Elemen ini memungkinkan pemain untuk dengan cepat mengidentifikasi elemen-elemen cerita yang tersedia dan mengintegrasikannya ke dalam cerita yang pemain ceritakan. Kartu-kartu "Once Upon a Time" terbuat dari bahan yang berkualitas tinggi untuk memastikan daya tahan dan tahan lama selama penggunaan yang berulang. Kualitas material yang baik dan kepuasan kepada pemain saat menggunakan kartu-kartu tersebut.

### 3.1.3 *Focus Group Discussion (FGD)*

Sebuah studi referensi dilakukan untuk mempelajari bagaimana gameplay serta komponen yang ada pada *board game* dengan menyesuaikan target audiens untuk membantu mengembangkan desain *board game* yang lebih baik. Merujuk kepada Kompasiana.com, Focus Group Discussion adalah suatu metode pengumpulan informasi mengenai isu tertentu yang lebih terfokus dan terarah, seperti yang dijelaskan oleh Diwyarthi (2014)

FGD dilakukan terhadap Thomas, Dian, Kevin dan Nadya untuk mendapatkan data mengenai persepsi perkembangan *storytelling* anak yang



dilakukan orang tua. Wawancara dilakukan online menggunakan aplikasi Google Meet pada tanggal 25 Februari 2024 jam 09.00 wawancara berjalan sekitar 40 menit.

### 1. *Mini Focus Group Discussion* kepada Orang Tua Anak 6-12 Tahun

FGD dilakukan terhadap Thomas, Dian, Kevin dan Nadya untuk mendapatkan data mengenai persepsi perkembangan *storytelling* anak yang dilakukan orang tua. Wawancara dilakukan online menggunakan aplikasi Google Meet pada tanggal 25 Februari 2024 jam 09.00 wawancara berjalan sekitar 40 menit.



Gambar 3.9 FGD dengan Orang Tua Anak 6-12 Tahun

FGD dibuka dengan perkenalan dari orang tua dan langsung dibarengi dengan sesi tanya jawab dari penulis. Penulis memberikan pertanyaan mengenai perkembangan anak masing-masing orang tua. 2 dari 4 orang mengatakan bahwa setiap anaknya saat ini sedang mengemari bermain kelompok bersama teman-temannya. Sedangkan 2 lainnya mengatakan anaknya sedang mengemari bermain *game* yang ada di *smartphone*.

Penulis menanyakan berapa lama orang tua memberikan waktunya untuk bermain dengan anak. Jawaban dari masing-masing narasumber berbeda-beda. Ada yang mengatakan setiap malam pulang kerja sekitar 3-5 jam dan ada juga yang mengatakan mereka mengajak bermain anaknya Ketika liburan sabtu dan minggu.



Penulis selanjutnya menanyakan cara orang tua mendekati diri pada anaknya. Ada yang mengatakan jika anaknya memiliki masalah harus di dengarkan secara seksama tanpa adanya menghakimi anak tersebut.

Meluangkan waktu sebanyak mungkin untuk anak, dan menghindari gadget agar anak fokus dengan apa yang orang tua katakan. Para orang tua mengatakan masalah yang dihadapi anaknya berbeda-beda. Ada yang kurang percaya diri dan kurangnya bersosialisasi. Penulis selanjutnya menanyakan apakah anak sering bercerita kepada orang tua nya. Beberapa menjawab sangat jarang anak bercerita kepada ayahnya namun cukup sering dibandingkan dengan ibunya karena anak-anak lebih nyaman Ketika bersama ibunya.

Para orang tua mengatakan jika bercerita atau *storytelling* itu penting karena dengan mereka bercerita kepada anaknya orang tua mendapatkan respon yang mereka mau. Apalagi dengan adanya media *storytelling* seperti *board game* akan sangat membantu cara komunikasi dan bicara anak. Mereka mengatakan hal ini dapat meningkatkan kreativitas dalam berimajinasi pada anak mereka. Namun beberapa orang tua mengatakan jika adanya keterbatasan waktu bermain dengan anak karena mereka bekerja dan hanya memungkinkan pada malam hari atau hari libur untuk mengajak anak bermain.

Dengan adanya *storytelling* atau bercerita orang tua mengatakan dapat meningkatkan rasa empati dan simpati. Anak merupakan peniru yang sangat baik. Maka dari itu orang tua harus lebih hati-hati dalam bercerita atau bertutur kata. Untuk saat ini para orang tua mengatakan tidak mengetahui media yang bisa digunakan untuk *storytelling* anak.

### 3.1.4 Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara tidak langsung melalui live streaming channel Adhicipta Playground, yang dimiliki oleh Adhicipta R. Wirawan, seorang penulis dan pakar Transmedia *Storytelling* yang sering membahas tentang pembuatan *board game*. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mendapatkan data terkait pembuatan *board game*, yang akan membantu dalam perancangan tugas akhir.



Gambar 3.10 Observasi Wawancara Mahasiswa dengan Adhicipta R. Wirawan

Saat sesi wawancara berlangsung, mahasiswa mengajukan berbagai pertanyaan mengenai proses pembuatan dan perancangan *board game* untuk tugas akhir mereka. Narasumber menyampaikan bahwa latar belakang pendidikannya melibatkan gelar S1 dan S2 di bidang akuntansi, dan memiliki hasrat sebagai pendidik dan penulis buku yang telah diterbitkan oleh Kompas Gramedia. Pada tahun 2012, ia terlibat dalam dunia digital games dan berhasil memenangkan suatu kompetisi hibah yang diselenggarakan oleh Telkom, mendapatkan hadiah berupa pendanaan, bimbingan, dan pelatihan, serta kesempatan untuk berkunjung ke Jepang pada tahun 2013/2014, termasuk mengunjungi Square Enix.

Ia menjelaskan bahwa ketertarikan awalnya terhadap *board game* dimulai pada tahun 2015 karena rasa senang terhadap pembelajaran, dan pertemuan dengan Eko Nugroho dari Bandung, yang menjadi

mentornya dan memiliki pengalaman belajar matematika dan *board game* di Jerman. Narasumber menceritakan bahwa di Jerman, menjadi seorang perancang game menjadi salah satu mata kuliah di mana mahasiswa diharuskan untuk membuat *board game* terlebih dahulu sebelum memulai proyek pembuatan video game.

Adhi menyatakan bahwa *board game* melibatkan interaksi antara lebih banyak orang, baik dalam hal komunikasi maupun ekspresi tubuh, yang dapat terlihat dengan jelas dibandingkan dengan media digital. Menurutnya secara pribadi, ada dua era utama *board game* di Indonesia, yaitu sebelum dan setelah *Board game Challenge 2015*. *Board game Challenge 2015* dianggap sebagai titik penting dalam industri *board game* Indonesia karena menandai awal peran besar kolaborasi Kompas yang diinisiasi oleh Manikmaya, yang bertujuan menciptakan skala industri yang besar untuk industri *board game* melalui kompetisi desain *board game* dari lima wilayah yang diikuti oleh banyak peserta.

Dalam kompetisi tersebut, Kompas memberikan dukungan besar dalam bentuk liputan dan eksposur, yang tidak hanya memberikan hadiah tetapi juga publikasi. “Waroong Wars”, sebagai salah satu pemenang, berhasil meraih posisi juara pertama dalam kompetisi tersebut. Pengenalan *board game* di Indonesia masih dianggap sebagai suatu produk yang baru, terutama dari sudut pandang kesadaran masyarakat terhadap *board game*. Selama tahap pra-produksi, pengguna akan merasa senang melihat proses pembuatan *board game* sebagai upaya untuk mendekatkan diri dengan calon pelanggan.

Pemilihan judul dalam *board game* memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam upaya menarik perhatian dalam pencarian kata kunci, khususnya jika terdapat unsur edukasi dalam judul tersebut. Selanjutnya, dari segi visual, unsur penawaran unik, serta

narasi yang muncul pada kemasan harus jelas dan dapat dilihat secara visual pada kotak *board game*.

Menurut Adhi (2021), gamifikasi adalah suatu cara untuk mengintegrasikan elemen-elemen *game* dalam suatu lingkungan atau menciptakan suatu lingkungan yang memanfaatkan elemen *game*, dengan tujuan mengubah perilaku orang, contohnya melalui penggunaan *leaderboard*. Di sisi lain, *game based learning* merujuk pada penggunaan *game* untuk mengembangkan keterampilan atau *soft skill* yang dapat diperoleh melalui pengalaman bermain *game* tersebut.

Adhi memberikan tips dan trik dalam merancang *board game*, yaitu dengan berkomunikasi secara intensif dengan para pelaku, baik itu dosen maupun mahasiswa, untuk memahami masalah yang ada dan menyesuaikan dengan tahapan yang telah dijelaskan, sambil tetap mempertahankan tingkat empati yang tinggi. Adhi (2021) juga menekankan bahwa tingkat kesulitan suatu *board game* ditentukan oleh tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Semakin banyak mekanik dan informasi yang diimplementasikan dalam *game*, maka semakin tinggi tingkat kesulitan yang akan dihadapi oleh pemain.

Dia menyatakan bahwa dalam proses perancangan *board game*, penting untuk memahami tujuan pembuatan *game* tersebut, apakah untuk tujuan komersial, hiburan, atau edukasi. Karena kedua target tersebut memerlukan pendekatan yang berbeda. Adhi menunjukkan beberapa fase dalam perancangan *board game*. Fase pertama adalah pra-desain, yang melibatkan riset data untuk mencapai target tertentu.

Fase mekanik melibatkan desain mekanik dari *board game* yang akan dibuat dan fokus pada fitur-fitur utama dalam permainan. Semakin kokoh mekaniknya, semakin mudah untuk di implementasikan. Selanjutnya, tahap desain visual, yang memusatkan perhatian pada pengalaman pengguna untuk menciptakan visual yang sesuai dengan

target. Warna dan informasi visual juga dapat memengaruhi pemahaman target terhadap informasi yang disampaikan.

Kesimpulan dan saran yang diberikan oleh Adhi menyatakan bahwa dalam proses pembuatan *board game*, jika seseorang memiliki tujuan untuk menjadi pembuat *board game*, maka perlu berfokus pada dampak atau manfaat yang ingin diberikan kepada target yang dituju. Disarankan untuk berani mencoba, namun tetap menjaga agar tidak terlalu kompleks.

Penting juga untuk berkomunikasi secara aktif dengan dosen pembimbing terkait masalah atau tantangan yang mungkin dihadapi selama proses perancangan. Selain itu, ditekankan bahwa niatan dalam merancang *board game* tidak hanya sebatas menyelesaikan tugas akhir, tetapi juga untuk memberikan manfaat dan hiburan, bukan hanya bagi orang lain tetapi juga bagi diri sendiri.

### 3.1.5 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penulis yaitu *storytelling* sangat bermanfaat dan mampu meningkatkan perkembangan anak dari segi verbal maupun non verbal. Media interaktif *storytelling* memungkinkan anak-anak terlibat secara aktif dalam pengalaman cerita, bukan hanya sebagai pendengar pasif. Mereka dapat berinteraksi dengan elemen-elemen cerita, membuat pilihan, dan memengaruhi perkembangan cerita.

Melalui media interaktif, anak-anak dapat merangsang imajinasi dan kreativitas mereka dengan cara yang berbeda. Mereka dapat menciptakan cerita mereka sendiri, memilih jalur cerita, dan bahkan berperan sebagai karakter dalam cerita. Media interaktif *storytelling* dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pelajaran dan nilai-nilai penting kepada anak-anak. Dengan cara yang menarik dan menghibur, anak-anak dapat belajar tentang berbagai konsep dan moralitas melalui cerita. Media interaktif *storytelling*

dapat menjadi kesempatan bagi keluarga untuk terlibat bersama dalam pengalaman bermain dan belajar. Orang tua dapat berpartisipasi dalam cerita bersama anak-anak mereka, memperkuat ikatan keluarga dan menciptakan kenangan yang berharga bersama.

Diperlukan adanya media *storytelling* anak agar memudahkan orang tua untuk membantu anaknya dalam meningkatkan *storytelling* dan kemampuan bercerita anak. Media interaktif *storytelling* merupakan alat yang berharga dalam pengembangan anak-anak, menyediakan pengalaman bermain yang bermakna, dan memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

### 3.2 Metodologi Perancangan

Dalam merancang *board game*, penulis menerapkan metode perancangan berdasarkan teori yang dijelaskan dalam buku "How To Learn *Board game* Design and Development" yang ditulis oleh David Silverman. Metode perancangan tersebut mencakup:

#### 1. *Idea*

Dalam fase perumusan ide, penulis melakukan penelitian terkait masalah utama yang menjadi fokus karya tulis ini melalui wawancara dengan seorang Psikolog. Melalui proses wawancara tersebut, penulis memperoleh pemahaman bahwa salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah hasil dari proses *storytelling* dan akumulasi bahasanya sejak awal pembelajaran berbicara. Dengan mengacu pada referensi dari Sucianto (2019), penulis akhirnya mengusulkan penggunaan *board game* sebagai solusi, karena diidentifikasi sebagai metode terapi yang efektif dalam perkembangan anak. penulis melakukan brainstorming untuk menghasilkan ide-ide untuk permainan. Pada tahapan ini penulis memulai membuat konsep dan ide dalam perancangan media *storytelling board game* yang di dalamnya berisi



*Mindmap, big idea, warna, tipografi, tone of voice* yang nantinya menjadi acuan dalam penciptaannya.

## **2. Design**

Tahap desain adalah saat di mana ide yang sebelumnya telah dikonseptualisasikan mulai diwujudkan secara kasar. Pada tahap desain, penulis membuat desain secara 2D yang di mulai dari sketsa hingga menjadi desain berwarna dan ada juga revisi yang dibuat pada desainnya. Desain *board game* sudah dibuat dan siap untuk dicetak untuk tahapan selanjutnya. Tahapan desain pada *board game* melibatkan serangkaian langkah yang meliputi perencanaan, pengembangan, dan pengujian permainan.

## **3. Prototype**

Fase prototipe adalah ketika *board game* diberikan bentuk fisiknya, yang merupakan hasil dari proses pematangan ide dan desain. Pada tahap *prototype*, penulis membuat elemen visual seperti gambaran bentuk papan yang akan digunakan sebagai arena bermain *board game*, bersama dengan berbagai elemen lainnya seperti kartu dan tiles. Pada tahapan ini desain dari *board game storytelling* sudah siap dicetak dalam bentuk fisiknya. *Board game* dicetak untuk disesuaikan dengan desain yang telah dibuat sebelumnya.

## **4. Analysis**

Analisis adalah langkah pencatatan hasil uji coba permainan yang telah melewati fase perancangan dengan sukses. Pada tahap analisis, penulis mengevaluasi proses uji coba permainan dan mengelompokkan data yang diperoleh dari pengujian pengguna, sambil melakukan penyempurnaan desain *board game* berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari sesi uji coba permainan.