

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pada perancangan media interaktif dalam tugas akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian secara kualitatif dan kuantitatif melalui wawancara ahli, studi referensi, dan kuesioner untuk mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan media interaktif ini.

3.1.1 Metode Kualitatif

Pada pengumpulan data metode kualitatif penulis melakukan wawancara kepada narasumber dengan tujuan menambah wawasan mengenai krisis identitas. Penulis juga melakukan studi referensi pada beberapa media interaktif untuk digunakan sebagai referensi pada perancangan media interaktif dalam pengerjaan tugas akhir ini

3.1.1.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada Yanuar Lurisa Aldio, S.Psi., psikolog yang bekerja sebagai Konselor di Student Support di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis melakukan wawancara tersebut untuk mendapat pandangan seorang praktisi psikolog mengenai krisis identitas. Wawancara dilakukan di Universitas Multimedia Nusantara secara langsung dan penulis menggunakan gawai sebagai perekam suara selama wawancara berlangsung.

1) Wawancara kepada Psikolog Yanuar Lurisa Aldio, S.Psi.

Wawancara yang penulis lakukan kepada Yanuar Lurisa Aldio, S.Psi., dilakukan pada tanggal 21 Februari 2024 pukul 14:00 WIB.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Yanuar Lurisa Aldio, S.Psi.

Dalam wawancara ini, penulis menanyakan beberapa hal tentang krisis identitas yang terjadi pada remaja. Menurut Yanuar, krisis identitas adalah pencarian jati diri seseorang dan kecemasan seseorang akan masa depannya, hal tersebut sangat wajar dan normal terjadi pada remaja. Mayoritas remaja akan mengalami krisis identitas. Krisis identitas biasanya terjadi karena adanya ketidaksesuaian pada harapan dengan kapasitas remaja. Gejala pada krisis identitas biasanya dapat benar-benar terlihat ketika orang yang mengalaminya mau menceritakan apa yang terjadi pada dirinya.

Yanuar berpendapat bahwa krisis identitas akan lebih baik jika diterima dan dihadapi oleh remaja karena krisis identitas adalah fase penting untuk menentukan tujuan dan arah hidup. Untuk dapat menghadapi krisis identitas dengan baik, seseorang harus mengetahui dirinya sendiri, terutama mengenai kapasitas dirinya dan apa yang disukainya. Jika tidak dihadapi dengan baik, krisis identitas akan menjadi kenakalan remaja, terutama jika remaja tersebut tidak diarahkan dan tidak mengetahui bahwa dia sedang mengalami krisis identitas. Remaja tersebut cenderung akan meniru atau mengikuti temannya. Seorang remaja yang tidak

mengetahui kondisinya akan menjadi bahaya bagi dirinya. Maka dari itu, krisis identitas harus dihadapi dengan baik.

Yanuar menyampaikan bahwa cara menghadapi krisis identitas adalah dengan menerimanya secara langsung bahwa kondisi tersebut adalah fase normal yang penting dalam kehidupan. Menghadapi krisis identitas adalah ketika seseorang berani melepas masa lalunya dan menerima bahwa semua hal tersebut sudah terjadi. Eksplorasi diri juga dapat dilakukan untuk lebih mengetahui kapasitas diri. Dalam eksplorasi diri, agar tidak terjerumus ke hal negatif, remaja harus diarahkan untuk menemukan kapasitas dan hal yang dapat menjadi potensi untuk masa depan remaja tersebut.

Remaja yang tidak menghadapi krisis identitasnya dengan baik akan menimbulkan *anxiety*, depresi, bahkan hingga skizofrenia. Tetapi tetap bergantung dari faktor-faktor lain. Kecemasan dapat berubah menjadi hal yang lebih besar lagi seperti *panic attack* dan sebagainya. Bagi remaja yang sudah menghadapi krisis identitasnya dengan buruk, remaja tersebut dapat mengevaluasi lagi dan lebih menerima apa yang sudah terjadi dan dapat menerima bahwa memulai kembali juga dapat dilakukan.

Remaja yang sudah berhasil menghadapi krisis identitasnya dengan baik akan lepas dari kecemasannya dan berani keluar dari zona nyamannya. Remaja tersebut juga akan lebih berani mengambil langkah dan tidak takut untuk berkembang.

3.1.1.2 Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur untuk mendapat wawasan lebih dari sisi praktisi desainer *board game*, khususnya desainer *board game* edukasi.



Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara Mahasiswa kepada Adhicipta Wirawan

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=oDFo5iMrn5E> (2020)

Untuk mendapatkan wawasan dari sisi praktisi, penulis menonton video dokumentasi wawancara mahasiswa kepada Adhicipta Wirawan, desainer *board game* di Indonesia yang juga membuat *board game* edukasi.

Wirawan membagi *board game* ke dalam dua jenis, yaitu *non-educational board game* dan *educational board game*. Penulis akan fokus pada *educational board game* karena lebih cocok dengan perancangan yang penulis lakukan di tugas akhir ini.

Pada video dokumentasi tersebut, Wirawan menyampaikan bahwa terdapat beberapa kelebihan yang *board game* miliki dibanding permainan digital terutama untuk kebutuhan edukasi, seperti interaksi yang didapatkan secara langsung antar pemain yang dapat dilihat dari *body language*, reaksi, dan ekspresi, kemudian tidak dibutuhkannya koneksi internet, dan tidak bergantung ke spesifikasi hardware. Masalah teknis akan lebih minim dengan menggunakan *board game*. *Board game* juga menghasilkan *student engagement* yang tinggi karena pemain akan langsung *engage* dan fokus dengan apa yang dia lakukan saat bermain *board game*. Dari konteks *game-based learning*, pemain akan lebih merasakan pengalaman yang terjadi dalam permainan sehingga pembelajaran

akan langsung disimulasikan dan dirasakan oleh pemain dalam *board game*.

Dalam perancangan *board game* edukasi, Wirawan menyampaikan untuk riset terlebih dahulu masalah, target, dan tujuan dari *board game*. Kemudian Wirawan juga menyampaikan mekanik *game* dalam *board game* akan lebih baik jangan terlalu kompleks di awal dan akan lebih baik jika desainer membuat skala prioritas dari fitur-fitur yang ingin dimasukkan kemudian fokus pada tiga pilihan teratas agar tidak terlalu kompleks. Untuk ukuran kesulitan bergantung pada banyaknya mekanik *game*, banyaknya informasi, dan banyaknya keputusan yang dimasukkan ke dalam *board game*, semakin banyak akan semakin sulit. Pada *board game* edukasi untuk anak, biasanya hanya terdapat tiga mekanik *game* saja. Akan lebih baik jika desainer membuat *board game* yang sederhana tetapi mempunyai *impact* yang besar.

Untuk membuat *board game* menarik, faktornya bergantung dari targetnya, setiap orang mempunyai ketertarikannya sendiri. Secara umum, visual menentukan ketertarikan dan untuk menentukan visual yang menarik dapat dilihat dari kesukaan targetnya. Judul dari *board game* juga berpengaruh, akan lebih baik jika judulnya menggunakan kata umum dan sesuaikan dengan targetnya. Kemudian di luar itu, ulasan dari orang lain juga dapat berpengaruh besar terhadap ketertarikan calon pemain.

Wirawan juga membahas tentang *fun factor* pada sebuah *board game*. Persaingan dapat memicu kesenangan antar pemain, yang unggul akan merasakan senang, dan yang tidak unggul akan merasa tersaing sehingga akan mengejar yang sedang unggul. Tetapi ada juga tipe pemain yang bersenang-senang dengan cara bermain dan tidak mepedulikan menang-kalah. Faktor lain yang membuat *board game* menarik adalah dengan adanya bermacam-macam

pemain yang memainkan maka permainan akan lebih dinamis dan bahkan hal tersebut di luar dari mekanik *game*. Untuk memicu *fun* pada sebuah *board game* Wirawan menyarankan untuk melihat *board game* yang beraliran *party*. Mekanik dari *party game* akan menyenangkan jika dimasukkan untuk *board game* edukasi. Yang terakhir adalah elemen *human interaction* yang tinggi dapat menambah kesenangan dalam permainan *board game*.

3.1.1.3 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi terhadap beberapa *board game* dan gaya ilustrasi. Hal ini dilakukan untuk menambah referensi dalam perancangan, baik dalam segi visual ataupun mekanik dalam permainan pada *board game* tersebut. Penulis melakukan studi referensi ini di *board game café* dan internet.

1) **Survive: Escape from Atlantis!**

Board game pertama yang penulis jadikan bahan studi referensi adalah *Survive: Escape from Atlantis!* karena *Game Master* pada *board game café* yang penulis kunjungi menyampaikan bahwa *board game* ini sering dimainkan oleh remaja.



Gambar 3.3 *Survive: Escape from Atlantis!*

Permainan ini dapat dimainkan oleh dua sampai empat orang dengan tema petualangan dan bertahan hidup. Permainan ini memiliki mekanisme yang cukup banyak sehingga permainan dapat berjalan hingga satu jam.



Gambar 3.4 Set up Awal

Tujuan dari permainan ini adalah menyelamatkan penyintas ke ujung papan menggunakan perahu yang ada di pinggir pulau utama. Tentunya ada tantangan yang dapat terjadi dalam memindahkan penyintas ke ujung papan. Tiap penyintas memiliki angka acak di bawah kakinya dan angka tersebut tidak boleh dilihat oleh pemain selama permainan. Angka tersebut baru akan dilihat pada akhir permainan dan akan diakumulasikan sesuai dengan warna yang sudah dipilih oleh tiap pemain. Pemain dengan angka paling besar memenangkan permainan.



Gambar 3.5 Tiles

Setiap giliran pemain, pemain diwajibkan untuk membuka tiap *tile*, menandakan bahwa *tile* tersebut sudah tenggelam. *Tile* pada permainan ini memiliki ketebalan yang berbeda tiap jenisnya. *Tile* yang paling tipis akan tenggelam lebih dahulu dan

permainan yang tidak kompleks dan dapat selesai dalam waktu 30 menit.



Gambar 3.8 *Set up Machi Koro*

Tujuan dari permainan ini adalah menyelesaikan atau membuka empat kartu yang didapatkan oleh tiap pemain pada awal permainan dengan cara membayar sesuai dengan harganya. Uang didapatkan dengan menggunakan fasilitas modal yang diberikan di awal. Pemain yang berhasil membuka atau menyelesaikan empat kartunya akan menjadi pemenang permainan.

3) **Coup**

Board game ini juga disarankan oleh *Game Master* karena remaja juga memainkan ini. Permainan ini bernama *Coup*.



Gambar 3.9 *Coup*

Coup merupakan permainan kartu yang dapat dimainkan oleh dua sampai enam pemain. Permainan ini bertemakan politik dan permainan ini cukup sederhana dengan waktu permainan sekitar 15 menit. Tiap pemain akan mendapatkan dua kartu yang menjadi peran awal. Tiap pemain dapat membunuh kartu pemain lain dengan beberapa cara yang juga mengandalkan uang pada permainan. Pemain yang kehilangan semua kartunya akan kalah dan pemain terakhir yang bertahan akan menjadi pemenang.

Character	Action	Effect	Counteraction
---	Income	Take 1 coin	×
---	Foreign Aid	Take 2 coins	×
---	Coup	Pay 7 coins <i>Choose player to lose influence</i>	×
Duke	Tax	Take 3 coins	Blocks Foreign Aid
Assassin	Assassinate	Pay 3 coins <i>Choose player to lose influence</i>	×
Ambassador	Exchange	Exchange cards with Court Deck	Blocks stealing
Captain	Steal	Take 2 coins from another player	Blocks stealing
Contessa	×	×	Blocks assassination

Gambar 3.10 Daftar Aksi Kartu Coup

Pada awal permainan, selain mendapatkan dua kartu peran, tiap pemain juga mendapatkan kartu yang berisi daftar dari aksi tiap peran yang ada.

4) Ilustrasi oleh W.D Willy

W.D Willy adalah ilustrator asal Indonesia yang beberapa kali mengerjakan ilustrasi untuk proyek dari Museum of Toys Indonesia, contohnya adalah Karafuru dan beberapa karnival yang pernah diadakan.

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 3.11 Ilustrasi Promosi Wacom oleh W.D Willy

Sumber: <https://www.instagram.com/p/Ckxg0GsP3wF/> (2022)

Karakteristik dari ilustrasi W.D Willy adalah ekspresi karakternya yang dilebih-lebihkan dan penggunaan warna yang meriah. W.D Willy membawa tema keseruan pada ilustrasinya, maka dari itu sering digunakan untuk karnival dan proyek-proyek yang mempunyai tema serupa.



Gambar 3.12 Karakter Karafuru oleh W.D Willy

Sumber: <https://www.instagram.com/p/CZtQEIuvxMx/> (2022)

3.1.1.4 Kesimpulan

Krisis identitas merupakan hal yang wajar dan sering terjadi pada remaja. Krisis identitas akan lebih baik jika diterima dan dihadapi dengan baik bagi remaja. Remaja yang tidak mengetahui bahwa dirinya sedang mengalami krisis identitas akan sangat

berbahaya dan dapat memicu hal negatif bagi dirinya. Menghadapi krisis identitas dapat dilakukan dengan lebih menerima apa yang sudah terjadi pada dirinya dan lebih mengeksplorasi dirinya agar dapat menentukan arah hidupnya. Remaja yang sudah berhasil menghadapi krisis identitasnya dengan baik akan lebih berani untuk mengambil langkah dan berkembang.

Board game dapat menjadi media edukasi yang cukup efektif bagi remaja dengan memerhatikan *fun factor* pada *board game* yang dirancang. *Board game* akan lebih baik jika dimulai dengan desain yang sederhana agar tidak terlalu kompleks dan tidak menghabiskan waktu main yang terlalu lama. Hal tersebut tentunya dipertimbangkan dengan riset yang sudah dilakukan terhadap kebiasaan dan kesukaan target audiens. *Board game* juga memiliki beberapa mekanisme dan kategori yang desainer dapat pertimbangkan sesuai dengan riset target audiens.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Selain menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data, penulis juga menggunakan metode kuantitatif berupa kuesioner. Tujuan kuesioner ini adalah untuk mengetahui pengetahuan dan kebiasaan dari target penelitian yang datanya akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan pada tugas akhir ini.

Untuk menentukan besaran sampel pada kuesioner, penulis menggunakan rumus slovin dalam metode pengumpulan data ini. Berdasarkan data penduduk Jabodetabek berdasarkan kelompok umur yang terdapat di laman BPS, yang tersedia adalah usia 10—24 tahun dengan rata-rata jumlah penduduk dengan rentang usia tersebut berjumlah 1.524.812 orang per wilayah. Dari rumus slovin, dihasilkan besaran sampel berjumlah 100 orang dengan tingkat ketelitian sebesar 90%.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{1524812}{1 + 1524812 \times 0,1^2} = 99,9934422$$

Keterangan :
 n : Jumlah sampel
 N : Jumlah populasi
 e : *Margin of error*

3.1.2.1 Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner kepada remaja usia 13—21 tahun yang berdomisili di Jabodetabek melalui Facebook, Instagram, Discord, WhatsApp, dan LINE. Pertanyaan kuesioner ditujukan untuk mengetahui pengetahuan remaja mengenai krisis identitas. Penulis mendapatkan 106 responden.

Tabel 3.1 Usia Responden

Pertanyaan	Usia			
	13–15 tahun	16–18 tahun	19–21 tahun	>21 tahun
Responden	34.9%	18.3%	34.9%	11.3%

Pertanyaan pertama merupakan usia dari responden. Hasil menyatakan usia 13—15 tahun dan usia 19—21 tahun masing-masing berjumlah 37 orang, 16—18 tahun berjumlah 20 orang, dan yang lebih dari 21 tahun berjumlah 12 orang.

Tabel 3.2 Status Pendidikan Responden

Pertanyaan	Saat ini saya...				
	SMP	SMA	Mahasiswa	Bekerja	Yang lain
Responden	33%	18.90%	38.70%	7.50%	0.90%

Mayoritas dari responden merupakan mahasiswa yang berjumlah 41 orang, diikuti oleh siswa SMP berjumlah 35 orang.

Tabel 3.3 Yang Responden Lakukan Ketika Cemas

Pertanyaan	Apa yang kamu lakukan saat merasa cemas akan masa depan?				
	Ikuti Arus Kehidupan	Konsultasi ke Orangtua	Meminta Pendapat Teman	Makan	Mencari Hal baru
Responden	77%	40.60%	35.8%	21.7%	50%

Pertanyaan pertama merupakan peranyaan kecemasan akan masa depan. Kuesioner menunjukan hanya empat orang yang belum pernah mengalami kecemasan akan masa depannya, itu artinya mayoritas dari responden memang mengalami kecemasan akan masa depan. Kemudian penulis juga menanyakan apa yang mereka lakukan pada saat mengalami kecemasan ini, mayoritas menjawab mereka akan tetap mengikuti arus hidupnya.

Tabel 3.4 Yang Responden Lakukan Ketika Cemas

Pertanyaan	Apa yang kamu lakukan ketika bingung tentang apa yang ingin kamu lakukan?				
	Ikuti Arus Kehidupan	Konsultasi ke Orangtua	Meminta Pendapat Teman	Makan	Mencari Hal baru
Responden	66%	45.30%	35.80%	14.20%	38.70%

Pertanyaan kedua merupakan pertanyaan tentang kebingungan. Kurang lebih sama dengan hasil dari pertanyaan pertama, hanya 14 orang yang belum pernah merasakan. Hal yang dilakukan juga 66 orang menjawab tetap mengikuti arus kehidupan.

Tabel 3.5 Yang Responden Merasa Kehilangan Arah Hidup

Pertanyaan	Apa yang kamu lakukan ketika merasa kehilangan arah hidup				
	Ikuti Arus Kehidupan	Konsultasi ke Orangtua	Meminta Pendapat Teman	Makan	Mencari Hal baru
Responden	43%	24.50%	22.60%	15.10%	33%

Pertanyaan berikutnya adalah tentang rasa hilangnya arah hidup. 34 orang menyatakan tidak pernah mengalami ini. 45 dari 72 orang yang pernah mengalaminya menyatakan tetap mengikuti arus kehidupan saat merasakan hal ini.

Tabel 3.6 Pengetahuan Responden Tentang Krisis Identitas

Pertanyaan	Sebelum membaca tentang krisis identitas di sini, Apakah kamu tahu krisis identitas		
	Ya	Tidak	Hanya pernah dengar
Responden	55.7%	15.1%	29.2%

Dari data di atas, 59 orang menyatakan tahu apa itu krisis identitas, 47 orang sisanya menyatakan tidak tahu pasti apa itu krisis identitas.

Tabel 3.7 Pengalaman Responden Tentang Krisis Identitas

Pertanyaan	Apakah kamu pernah mengalami krisis identitas?			
	Pernah	Tidak	Sedang mengalami	Ragu-ragu
Responden	43%	22.80%	13.20%	20.80%

Dari data di atas, 60 orang menyatakan pernah dan di antaranya sedang mengalami krisis identitas. 24 orang menyatakan mereka tidak pernah mengalami krisis identitas dan 22 orang lainnya ragu-ragu mengenai hal ini.

3.1.2.2 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari data di atas adalah masih banyak yang belum mengetahui kondisi krisis identitas dan cara menghadapinya. Hal ini dibuktikan dari pertanyaan-pertanyaan mengenai perasaan responden dan pertanyaan mengenai pernah atau

tidaknya mengalami krisis identitas. Pertanyaan mengenai perasaan responden merupakan pertanyaan untuk mengindikasikan krisis identitas, orang yang mengaku mengetahui krisis identitas berjumlah 59 orang, 9 orang di antaranya terindikasi pernah mengalami krisis identitas melalui pertanyaan mengenai perasaan tetapi mereka menjawab belum pernah mengalami krisis identitas. Kemudian dengan 42 orang dari 106 orang memilih tetap mengikuti arus kehidupan saat merasa kecemasan tersebut tanpa melakukan hal lainnya tentang keemasannya menandakan bahwa mereka belum bisa menghadapi krisis identitas dengan baik. Hal ini menjadi pertimbangan penulis untuk porsi konten yang dimasukkan ke dalam perancangan *board game*.

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam merancang media interaktif pada tugas akhir ini, penulis menggunakan metode perancangan *board game* dari Joe Slack. Joe Slack (2017) menyebutkan bahwa ada empat tahap dalam merancang sebuah *board game*, yaitu:

1) *Getting Started & Generating Ideas*

Slack (2017) desainer bertugas untuk memberikan pengalaman terbaik ke calon pengguna desainnya, maka dari itu desainer perlu mengumpulkan data agar desain sesuai dengan target audiens. Pada tahap ini, penulis melakukan riset mengenai krisis identitas yang terjadi pada remaja, media interaktif, dan pengetahuan dan perasaan target audiens. Kemudian penulis akan melakukan *brainstorming* dari hasil riset yang dilakukan.

2) *Key Elements & Consideration*

Pada tahap ini, penulis akan melakukan pertimbangan mengenai mekanisme media yang akan dibuat. Kemudian penulis juga akan

menentukan visualnya akan seperti apa dengan membuat *stylescape*. Semuanya dilakukan berdasarkan hasil dari tahap sebelumnya.

3) *Designing & Playtesting the Game*

Di tahap ini, penulis akan membuat desain kasar dari media interaktif ini berdasarkan hasil dari tahap-tahap sebelumnya. Setelah desain kasar dibuat, penulis akan mencobanya ke beberapa orang untuk mengetahui apa yang mereka rasakan.

4) *Finishing the Game*

Dari tahap sebelumnya, penulis akan mendapat data tentang desain kasar yang sudah dibuat. Dari data tersebut, penulis akan memulai perancangan yang juga didasari dari tahap satu dan dua.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA