

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Pada tugas akhir ini, penulis menjabarkan target perancangan menggunakan metode segmentasi pasar. Segmentasi pasar merupakan pengelompokan target pasar berdasarkan karakteristik, kebutuhan, serta perilaku audiens. Tujuan dari segmentasi pasar adalah untuk memuaskan keinginan dan mengurangi kebutuhan target (Kotler, Armstrong, Saunders, & Wong, 1999, h.10). Segmentasi pasar terbagi ke dalam bentuk demografis, geografis, psikografis, sosiologis, dan perilaku. Target perancangan ini terbagi menjadi dua yaitu target primer dan sekunder, dimana target primer adalah murid sekolah dasar dan target sekunder adalah para pelajar diluar jenjang sekolah dasar. Berikut merupakan uraian mengenai target primer dari subjek perancangan ini:

##### 1. Demografis

a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan

b. Usia : 7-11 tahun

Menurut teori perkembangan kognitif yang dikembangkan oleh Piaget, anak dengan usia 7-11 tahun sudah mampu berpikir secara logis namun bukan secara abstrak atau hipotesis (1927-1980). Perkembangan kognitif anak juga ditandai dengan perkembangan pola pikir yang terorganisir dan rasional.

c. Pendidikan : Sekolah dasar negeri

Penulis menargetkan murid sekolah dasar negeri sebagai karena mereka mendapatkan mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) yang searah dengan perancangan ini dengan memperkenalkan kembali kebudayaan ondel-ondel. Sekolah dasar menjadikan kegiatan membaca sebagai kegiatan utama. Kegiatan membaca menuntut murid untuk memahami kosakata, melatih daya ingat, tingkat penguasaan sebuah

teknik, dan melatih teknik menghafal. Kegiatan membaca juga membantu dalam mengolah imajinasi murid (Ashirbekova, 2022, h.7).

d. Socio-Economic Status : B-C

Penulis memilih status ekonomi menengah, yaitu kategori SES B-C1 dengan pengeluaran per bulan Rp 3,000,001-Rp 5.000.000 untuk SES B dan Rp 2.000.001-Rp 3.000.000 untuk SES C1 (Hanif, 2022). Tujuan dipilihnya SES B-C1 adalah untuk mempermudah akses pelajar, khususnya sekolah negeri, kepada media pembelajaran berbentuk *board game*. Minimnya media pembelajaran di sekolah dapat menghambat proses pembelajaran sang anak (Qomariyah, 2022, h.31).

**2. Geografis**

Dengan mengangkat topik ondel-ondel pada penelitian ini, maka penulis menargetkan anak sekolah dasar di kota DKI Jakarta. Ondel-ondel merupakan budaya khas Betawi yang pertama kali ditemukan di daerah Sunda Kelapa (Kemendikbud, 2013), Jakarta Utara. Sejak saat itu, ondel-ondel menjadi budaya yang tak terpisahkan dari adat Betawi. Ondel-ondel juga ditetapkan sebagai ikon kebudayaan masyarakat pada 1 Februari 2017. Berdasarkan data Sensus Penduduk di tahun 2010, Jakarta lebih didominasi oleh penduduk etnis Jawa dibandingkan etnis Betawi, dengan etnis Jawa sebanyak 3.453 juta jiwa sedangkan etnis Betawi sebanyak 2.700 juta jiwa. Walau demikian, pendatang kota Jakarta juga harus memahami kebudayaan Betawi sebagai bentuk apresiasi terhadap budaya lokal.

**3. Psikografis**

Penulis menargetkan murid yang sibuk dengan kegiatan sekolah, seperti kegiatan ekstrakurikuler, mengerjakan tugas rumah, ataupun mengikuti pelajaran tambahan. Selain itu, penulis juga menargetkan anak dengan imajinasi yang tinggi dan dengan rasa keingintahuan yang tinggi.

**4. Sosiologis**

Secara sosiologis, penulis menargetkan anak yang suka bersosialisasi dengan teman dan senang mempraktikkan suatu kegiatan secara langsung dengan kelompok.

## 5. Perilaku

Berdasarkan perilaku, penulis menargetkan audiens dengan rasa keinginan untuk belajar dan murid yang kesulitan dalam memahami sebuah konsep dengan membaca. Hal tersebut disesuaikan dengan *output* penulis yang berupa *board game* edukatif.

### 3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan *Design Thinking* dimana seorang desainer harus menyesuaikan perancangannya dengan kebutuhan dan keinginan masyarakat (Brown, 2009, h.11-12). Metode ini cocok untuk diterapkan bagi para perancang dengan keinginan membuat sebuah produk, jasa, atau pengalaman yang inovatif. Metode ini terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Pada tahap *empathize*, seorang desainer harus melihat suatu fenomena dari berbagai perspektif sehingga menimbulkan sifat empati kepada pengguna akhir. Penerapan tersebut memudahkan desainer dalam mengumpulkan data dan memiliki ide kasar mengenai solusi yang akan dirancang (h.15). Pada tahap *define*, desainer menganalisis kembali data-data yang telah dikumpulkan dari tahap sebelumnya. Data tersebut di bedah kembali dengan keinginan dan kemauan target akhir. Desainer lalu melakukan *brainstorming* di tahapan *ideate* sehingga menghasilkan sebuah ide atau konsep berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan. Pada tahap *prototype*, desainer mengubah konsep menjadi sebuah wujud yang nyata. Penerapan *prototyping* bisa dianggap berhasil bila memberikan interaksi dengan audiens. Tahap terakhir adalah *test* dimana desainer dapat melakukan uji coba dengan pengguna. Tahapan ini dapat dilakukan berkali-kali agar mendapatkan *feedback* dari pengguna untuk memperbaiki hasil akhir. Berikut adalah uraian rinci pendekatan yang dilakukan penulis menggunakan metode *Design Thinking*:

### **3.2.1 Empathize**

Pada tahap *empathize*, penulis akan mengumpulkan data yang terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan ahli ondel-ondel dan desainer *board game*. Menurut Sugiyono, wawancara dapat dilakukan bila penulis ingin melakukan studi terdahulu dalam menambah wawasan terkait permasalahan yang diangkat. Wawancara juga dapat dilakukan untuk memahami topik melalui perspektif narasumber secara mendalam (2013, h.137). Penulis juga akan menyebarkan kuesioner kepada target akhir untuk mendapat wawasan mengenai fenomena yang diangkat dari perspektif target audiens. Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan ataupun pernyataan kepada responden untuk dijawab (h.142). Kuesioner dapat digunakan bila responden tersebar di wilayah yang luas. Sedangkan data sekunder dikumpulkan melalui studi referensi. Studi referensi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait perancang yang sebelumnya sudah dilakukan terkait topik yang relevan. Pada laporan ini, penulis akan menggunakan studi referensi untuk wawasan mengenai elemen serta mekanisme *board game*.

### **3.2.2 Define**

Pada tahap *define*, penulis akan menganalisis kembali data yang telah dikumpulkan. Penulis akan menganalisa data dengan membuat *user persona*, *user journey map*, serta *empathy map*. Dengan merancang suatu konsep yang didasari kebutuhan dan keinginan target, penulis memiliki tujuan yang jelas dalam merancang pesan yang ingin disampaikan sehingga menghasilkan *board game* yang efektif dalam memberikan informasi mengenai kebudayaan ondel-ondel.

### **3.2.3 Ideate**

Pada tahap *ideate*, penulis akan merancang ide dan konsep berdasarkan keinginan dan kebutuhan target yang telah di analisa pada tahap *define*. Untuk membantu mengidentifikasi sebuah konsep, penulis juga

akan membuat *big idea* agar pesan yang dirancang pada *board game* dapat terkomunikasikan dengan baik dan memastikan bahwa tema permainan masih relevan dengan target. *Big idea* juga membantu penulis dalam merancang mekanisme permainan *board game* yang cocok dengan target. Pembuatan *mind map* juga dilaksanakan dalam pengembangan konsep *board game*. Kemudian, penulis akan membuat *moodboard* dan *reference board* sebagai tolak ukur perancangan secara visual. Pembuatan *moodboard* dapat membantu penulis dalam menciptakan *mood* pada permainan sedangkan *reference board* membantu penulis untuk merancang *board game* yang konsisten berdasarkan pilihan warna, gambar, serta tipografi pada *reference board*. Berdasarkan *big idea*, *mind map*, *reference board* dan *moodboard* yang telah dibuat, penulis kemudian melanjutkan proses *prototype* untuk merancang *gameplay* dan ilustrasi permainan.

### **3.2.4 Prototype**

Pada tahap *prototype*, penulis akan mengembangkan konsep yang telah dibuat pada tahap *ideate* ke dalam sebuah media yang mampu berinteraksi dengan user. Penulis juga akan melakukan *paper prototyping* dimana perancangan *board game* dilakukan dalam bentuk *low fidelity* untuk memudahkan menyusuk konsep serta mekanisme permainan. Penerapan *paper prototyping* juga dilakukan untuk mengurangi pengeluaran biaya saat merancang *board game*. Saat sebuah *prototype* telah memberikan interaksi kepada user, penulis mulai merancang visual permainan berdasarkan sketsa yang telah dibuat di tahap *ideate*. Perancangan visual diawali dengan pembuatan *key visual* untuk menciptakan gaya ilustrasi dan desain yang konsisten di setiap media, baik poster, desain permainan, hingga *packaging*. Perancangan *key visual* terdiri dari perancangan layout, pemilihan font, hingga *rendering* pada ilustrasi. *Key visual* lalu dikembangkan menjadi media yang berbeda sehingga terbentuk *high fidelity* pada permainan.

### 3.2.5 Test

Pada tahap *test*, penulis akan melakukan validasi *prototype* dengan menguji coba permainan pada *board game* bersama user. Tahap uji coba terbagi menjadi dua tahap, yaitu *alpha testing* dan *beta testing*. *Alpha testing* merupakan kegiatan dimana penulis melakukan uji coba dengan user diluar dari target primer *beta testing* merupakan kegiatan dimana penulis melakukan uji coba dengan target primer, yaitu pelajar sekolah dasar di daerah Jakarta. Penulis memilih target audiens untuk *beta testing* berdasarkan profil yang sebelum telah dibuat pada tahap *define*. Melalui tahap *test*, penulis akan mendapatkan *feedback* dari target yang dapat digunakan untuk mengevaluasi *board game* sebelum finalisasi media. Evaluasi tersebut dapat berupa desain visual, desain mekanisme, hingga efektivitas permainan *board game*.

## 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pengumpulan data pada penelitian ini akan menggunakan teknik wawancara dan penyebaran kuesioner. Teknik tersebut dilaksanakan untuk memahami secara mendalam mengenai filosofi ondel-ondel diluar dari buku mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) dan memahami perspektif target mengenai fenomena penggunaan ondel-ondel sebagai instrumen mengamen. Penulis juga ingin mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai tanggapan target mengenai fenomena pergeseran penggunaan pada ondel-ondel. Dengan memahami topik secara mendalam, penulis mampu merancang *board game* yang lebih efektif dan relevan untuk target audiens.

### 3.3.1 Wawancara

Penulis melakukan wawancara sebagai salah satu teknik pengumpulan data primer. Wawancara dilaksanakan bersama ketua komunitas ondel-ondel Jakarta dan salah satu desainer *board game*. Pelaksanaan wawancara membantu penulis dalam mengumpulkan data yang komprehensif dan mendalam mengenai fenomena yang diangkat. Penulis juga mendapatkan wawasan mengenai perancangan *board game* yang efektif.

## **1. Wawancara terhadap Ketua Komunitas Ondel-Ondel Jakarta**

Wawancara dilakukan dengan Achmad Yogie selaku Ketua Komunitas Ondel-Ondel Jakarta. Wawancara ini dilaksanakan untuk mendapatkan wawasan mengenai ondel-ondel dari perspektif pelaku dan pelestari ondel-ondel di Jakarta. Pertanyaan wawancara meliputi perbedaan kegunaan dan tanggapan masyarakat zaman dulu dengan zaman modern mengenai tradisi ondel-ondel, faktor utama terjadinya pergeseran penggunaan pada ondel-ondel, tanggapan komunitas ondel-ondel, serta tanggapan pemerintah mengenai pergeseran penggunaan pada ondel-ondel. Penulis juga menanyakan terkait sejarah pendirian Komunitas Ondel-Ondel Jakarta serta kegiatan pelestarian yang telah dilaksanakan sebagai pelaku ondel-ondel. Pertanyaan wawancara kepada Ketua Komunitas Ondel-Ondel adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana awal mula kemunculan ondel-ondel dalam budaya Betawi?
- b. Bagaimana masyarakat Betawi menerima kehadiran ondel-ondel di masa awalnya?
- c. Apakah masyarakat Betawi kuno menganggap ondel-ondel sebagai bentuk spiritual atau simbolis?
- d. Sebagai pelaku ondel-ondel, apa perbedaan signifikan dalam penggunaan ondel-ondel di zaman dulu dan sekarang?
- e. Apa saja pergeseran nilai dan fungsi ondel-ondel yang digunakan pada masa modern ini?
- f. Bagaimana pendapat Anda mengenai pergeseran penggunaan ondel-ondel di masa modern ini?
- g. Bagaimana pendapat Anda mengenai fenomena ondel-ondel yang digunakan sebagai sarana mencari mafkah di jalanan?
- h. Apakah ondel-ondel lebih sering digunakan untuk kegiatan komersial atau acara budaya di masa modern ini?
- i. Apa yang menginspirasi pendirian Komunitas Ondel-Ondel Jakarta?
- j. Kapan Komunitas Ondel-Ondel Jakarta didirikan?

- k. Siapa yang berperan penting dalam pendirian Komunitas Ondel-Ondel Jakarta?
- l. Apa saja dan visi misi Komunitas Ondel-Ondel Jakarta dalam melestarikan ondel-ondel?
- m. Apa saja kegiatan pelestarian yang sudah dilakukan oleh Komunitas Ondel-Ondel Jakarta?
- n. Bagaimana Komunitas Ondel-Ondel Jakarta melibatkan masyarakat dalam melestarikan ondel-ondel?
- o. Bagaimana Komunitas Ondel-Ondel Jakarta berfokus pada edukasi anak dalam melestarikan ondel-ondel?
- p. Apa saja dampak nyata yang Komunitas Ondel-Ondel Jakarta telah capai sejauh ini?
- q. Bagaimana tanggapan masyarakat lokal tentang Komunitas Ondel-Ondel Jakarta?

## **2. Wawancara terhadap Desainer *Board Game***

Wawancara selanjutnya dilaksanakan dengan Isa Rachmad Akbar, S.Mb selaku desainer *board game*. Wawancara ditujukan untuk memperluas wawasan penulis terkait perancangan *board game*, baik secara mekanisme dan pemilihan gaya visual. Narasumber juga memberikan wawasan terkait pemilihan elemen permainan yang cocok dengan target audiens anak sekolah dasar. Memahami perbedaan kompleksitas mekanisme pada *board game* membantu perancang dalam merancang mekanisme yang sesuai dengan kemampuan audiens berpikir. Wawasan tersebut juga membantu penulis dalam merancang *board game* sebagai media informasi yang baik serta efektif. Pertanyaan wawancara kepada Isa Rachmad Akbar, S.Mb adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Anda, apa prinsip-prinsip dasar desain *board game* yang harus dipertimbangkan ketika merancang game untuk anak-anak serta remaja?
- b. Bagaimana target usia mempengaruhi perancangan *board game*, baik secara elemen desain dan kompleksitas permainan?

- c. Apa saja yang perlu diperhatikan agar *game* tetap menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak?
- d. Apakah ada metode visual atau elemen khusus yang mampu membantu anak-anak memahami aturan permainan?
- e. Bagaimana merancang *board game* yang bisa memberikan keseimbangan antara elemen pembelajaran dan elemen *fun* dalam *board game*?
- f. Apakah Anda pernah mendesain *board game* edukatif untuk anak-anak? Jika iya, bisakah Anda berbagi pengalaman Anda dalam merancang *board game* tersebut? Apa tantangan utama yang Anda hadapi dan bagaimana Anda mengatasinya?
- g. Ketika Anda mendesain *board game* edukatif, bagaimana cara Anda menguji dan mengevaluasi efektivitas *board game* tersebut?
- h. Apa strategi yang Anda gunakan untuk memastikan bahwa anak-anak tetap terlibat dan termotivasi saat bermain *board game* edukatif? Bagaimana Anda menangani potensi kebosanan atau frustrasi yang mungkin dirasakan anak-anak?
- i. Bagaimana Anda mengumpulkan dan menggunakan *feedback* dari anak-anak untuk mengatasi dan meningkatkan desain *board game*?
- j. Ondel-ondel merupakan topik yang tidak jauh dari sejarah, bagaimana mengubah sebuah deskripsi panjang ke dalam elemen permainan?

### 3.3.2 Kuesioner

Kuesioner dilakukan kepada target segmentasi yang telah ditentukan yaitu anak sekolah dasar negeri di Jakarta. Tujuan kuesioner adalah untuk mengumpulkan data mengenai pemahaman dan tanggapan mereka mengenai ondel-ondel di Jakarta. Tujuan lain dari pelaksanaan kuesioner adalah untuk memahami fenomena dari perspektif target. Penulis juga ingin mengetahui referensi anak mengenai *board game* sebagai media hiburan ataupun informasi. Pertanyaan kuesioner terbagi menjadi 3 bagian, yaitu identitas responden, budaya ondel-ondel, dan *board game*. Untuk memudahkan penyebaran

kuesioner ke anak-anak, penulis mendatangi salah satu sekolah dasar negeri yaitu Sekolah Dasar Negeri Cipete Utara 01 sebagai responden utama. Pertanyaan kepada anak sekolah negeri adalah sebagai berikut:

**1. Pertanyaan mengenai identitas responden**

- a. Kelas (4 SD/5 SD/6 SD)
- b. Jenis kelamin (Perempuan/Laki-laki)

**2. Pertanyaan mengenai ondel-ondel**

- a. Apakah kamu pernah melihat ondel-ondel secara langsung? (Ya/Tidak)
- b. Dimana kamu pernah melihat ondel-ondel secara langsung? Acara pertunjukan/Tempat makan/Acara peresmian/Pernikahan/Ulang tahun Republik Indonesia/Tepi Jalan/Lainnya:.....)
- c. Apa perasaan kamu saat melihat ondel-ondel? (Senang/Takut/Tertarik/Penasaran/Terganggu/Lainnya:.....)
- d. Tolong jelaskan secara singkat tentang perasaan yang kamu pilih! (Jawaban terbuka)

Penulis memberikan pertanyaan singkat mengenai fenomena pergeseran penggunaan ondel-ondel pada masyarakat, yaitu “Ondel-ondel adalah warisan budaya khas Betawi yang dulu sering digunakan pada ritual untuk mengusir roh jahat. Ondel-ondel juga melambangkan keberanian dan kesuburan. Di era modern ini, ondel-ondel lebih mudah ditemukan sebagai alat mengamen atau sebatas simbol dekoratif.” Berdasarkan pernyataan diatas, responder diberikan pertanyaan berupa skala likert dengan poin 1 adalah tidak setuju hingga poin 7 adalah sangat setuju.

- e. Aku setuju dengan pernyataan di atas. (1 Tidak setuju/7 Sangat setuju)
- f. Aku merasa pelestarian budaya ondel-ondel itu penting. (1 Tidak setuju/7 Sangat setuju)
- g. Aku menjadi semakin tertarik untuk mempelajari ondel-ondel (1 Tidak setuju/7 Sangat setuju)

### 3. Pertanyaan mengenai *board game*

- a. Apakah kamu suka bermain permainan papan? (Ya/Tidak/Mungkin)
- b. Apa yang kamu cari saat bermain permainan papan? (Bermain dengan teman/Strategi/Gambar yang menarik/Hiburan/Edukasi/Lainnya:.....)
- c. Aku tertarik untuk belajar menggunakan permainan papan? (1 Tidak setuju/7 Sangat setuju)

#### 3.3.3 Studi Referensi

Melalui studi referensi, penulis akan mengumpulkan data berdasarkan penelitian yang sebelumnya telah dilakukan mengenai perancangan *board game* sebagai media informasi kepada anak sekolah dasar. Metode ini dilakukan untuk memahami penggunaan komponen secara efektif untuk mengkomunikasikan sebuah gagasan kepada audiens melalui *board game*. Data yang telah dikumpulkan akan di analisis menggunakan metode *SWOT* yang digagas oleh Albert S. Humphrey. Analisa *SWOT* terdiri dari *Strengths*, *Weaknesses*, *Opportunities*, dan *Threats* yang membantu penulis untuk memahami kelebihan, kekuarangan, peluang, serta ancaman berdasarkan studi yang di analisis.