

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan yang untuk perancangan akan dibagi menjadi 3 bagian yaitu demografis, geografis, dan psikografis. Berikut ini adalah subjek perancangan *board game* edukatif untuk mengurangi penggunaan *verbal filler*:

3.1.1 Demografis

Berdasarkan aspek demografis, berikut ini adalah penjabaran untuk subjek perancangan pada *board game* edukatif untuk mengurangi penggunaan verbal filler yang mencakup jenis kelamin, usia, pendidikan, dan SES:

1. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
2. Usia: 17-22 tahun

Usia antara 17 hingga 22 tahun dikenal sebagai masa transisi dari remaja akhir ke dewasa awal, pada masa ini, banyak remaja yang mulai mempertimbangkan bidang pekerjaan yang ingin mereka jalani di masa yang akan datang (Dewi, 2021, h.48). Keterampilan berkomunikasi sendiri sekarang telah menjadi salah satu kebutuhan di berbagai perusahaan, contohnya dalam berinteraksi dengan sesama rekan kerja maupun ketika akan melakukan presentasi (Arifianto dkk., 2024, h.106). Pentingnya kemampuan berbicara di depan umum untuk keberhasilan akademis dan profesional membuat menemukan cara untuk meningkatkan keterampilan ini menjadi sangat penting untuk dilakukan.

3. Pendidikan: SMA, D3, S1
4. SES A-B

Dalam piramida Maslow, aktualisasi diri adalah tingkatan paling tinggi dari kebutuhan. Kebutuhan ini didasarkan pada keinginan individu untuk menjadi versi terbaik dirinya sesuai dengan potensi

dan kemampuan yang dimilikinya. Setiap individu perlu mengekspresikan dirinya melalui suatu aktivitas sebagai bentuk pembuktian bahwa ia mampu melakukannya (Bari & Hidayat, 2022, h.10). Audiens dengan kategori SES A dan B adalah target yang strategis untuk perancangan media *board game* edukasi karena kebutuhan di tingkat lainnya cenderung sudah terpenuhi melalui keluarga ataupun individu. Dalam perancangan ini, media *board game* edukasi yang akan dirancang merupakan bagian dari aktualisasi diri yang dimana *board game* dirancang untuk meningkatkan potensi dan kemampuan pemainnya.

3.1.2 Geografis

Area sekitaran Tangerang. Menurut Badan Pusat Statistik (2024) pertumbuhan ekonomi di Tangerang pada tahun 2023 mengalami pertumbuhan sebesar 5.57%. Berkaitan dengan berkembangnya perekonomian di Tangerang, beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan ekonomi adalah tingkat kemiskinan dan indeks pembangunan manusia (Yuniarti dkk., 2021, h.171-172). Berkembang dan bertambahnya industri akan berdampak terhadap tingkat kemiskinan sedangkan tingkat pendidikan dan pengetahuan adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi indeks pembangunan manusia. Kemampuan berbicara yang sekarang sudah banyak dibutuhkan di dalam perusahaan (Arifianto dkk., 2024, h.106) menjadi alasan agar verbal filler sebagai salah satu bagian dari kemampuan berbicara harus dilatih.

3.1.3 Psikografis

Berikut ini adalah beberapa aspek psikografis dari subjek perancangan *board game* edukasi untuk mengurangi penggunaan *verbal filler*:

- a. Remaja akhir hingga dewasa awal yang sedang dalam fase persiapan menuju dunia profesional.
- b. Remaja akhir hingga dewasa awal yang tertarik dengan *board game*.
- c. Remaja akhir hingga dewasa awal yang tidak mengetahui tentang *verbal filler*.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design Thinking*. Metode ini merupakan sebuah pendekatan yang memiliki fokus utama pada pengguna atau *user* dan pemecahan masalah secara kreatif serta kolaboratif. Menurut buku yang ditulis oleh *Interaction Design Foundation* (2002, h.10) *design thinking* dibagi menjadi 5 tahap. Berikut ini adalah tahapan perancangan menggunakan teori *design thinking* sebagai acuan:

3.2.1 *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, penulis akan mengumpulkan data melalui wawancara, FGD, kuesioner dan studi referensi untuk memahami pengalaman dan kebutuhan individu yang sering menggunakan *verbal filler* saat berbicara di depan umum. Wawancara dengan board game designer dan ahli komunikasi bertujuan untuk menggali informasi mengenai proses perancangan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna *verbal filler*. Pendekatan ini memungkinkan penulis mendapatkan wawasan yang lebih mendalam lagi tentang kondisi serta kebutuhan target audiens, yang akan menjadi dasar dalam merancang solusi yang relevan dan efektif.

3.2.2 *Define*

Pada tahap *Define*, penulis akan menganalisa data yang sudah terkumpul dari tahap *Empathize* dengan cara menggunakan *user persona* untuk membantu merumuskan masalah yang dialami oleh *user* terkait dengan *verbal filler*. Analisa ini juga akan menjadi salah satu dasar saat merancang *board game* edukasi yang dapat secara efektif mengurangi penggunaan *verbal filler* dan dapat meningkatkan kemampuan berbicara seseorang terutama dalam konteks berbicara didepan audiens.

3.2.3 *Ideate*

Pada tahap *Ideate*, penulis akan merancang sebuah *mind map* untuk mendapatkan inspirasi ide dan konsep terkait dengan topik utama yaitu *verbal filler* serta cara untuk menyampaikan konten edukasi kepada audiensnya. Setelah mendapatkan ide dari *mind map*, penulis akan merancang sebuah *big*

idea dan menentukan tema serta kata kunci dari *mind map* tersebut untuk dijadikan landasan perancangan. Terakhir, penulis akan merancang sebuah *moodboard* visual yang mencakup beberapa elemen desain pendukung seperti warna, gambar, dan tipografi untuk memberikan gambaran visual yang menarik dan sesuai dengan *big idea* yang sudah ditentukan.

3.2.4 Prototype

Pada tahap *Prototype*, penulis akan menggunakan MDA (*Mechanics, Dynamics, dan Aesthetics*) sebagai acuan dari perancangan. *Prototype* yang akan pertama kali dirancang adalah mekanika dari permainan yang dilanjut dengan perancangan dinamika yang ditujukan kepada pemain dengan pemain maupun pemain dengan permainan itu sendiri. Terakhir, penulis baru akan memfokuskan kepada bagian *aesthetic* dari permainan. Berikut ini adalah penjelasan lebih terperinci mengenai MDA:

3.2.4.1 Mechanics

Mechanics menggambarkan komponen spesifik dari permainan, termasuk elemen-elemen pada tingkat representasi data dan algoritma yang menjadi dasar kerja sistem permainan (Junior & Silva, 2021). Elemen ini merupakan fondasi dari struktur permainan yang menentukan aturan dan cara kerja permainan seperti peraturan dasar permainan dan komponen permainan.

3.2.4.2 Dynamics

Dynamics merujuk pada perilaku sistem permainan selama dijalankan. Elemen ini terbentuk dari interaksi antara mekanik permainan, input yang diberikan oleh pemain, serta output yang dihasilkan secara berkelanjutan, menciptakan pengalaman bermain yang terus berkembang (Junior & Silva, 2021).

3.2.4.3 Aesthetics

Aesthetics fokus pada respons emosional yang diharapkan muncul dari pemain saat berinteraksi dengan sistem permainan (Junior &

Silva, 2021). Elemen ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman bermain yang menarik, seperti rasa senang, tantangan, atau kepuasan.

3.2.5 Testing

Pada tahap *Testing*, penulis akan melakukan validasi atas *prototype board game* yang akan dilakukan menggunakan 2 tahap yaitu *alpha test* dan *beta test/market validation*. Pengujian *alpha test* akan dilakukan secara internal untuk memastikan mekanika, dinamika, dan estetika dari permainan sesuai dengan harapan. Setelah tahap *alpha testing* selesai, penulis akan lanjut ke tahap *beta testing* yang melibatkan *consumer* atau *user* yang sesuai dengan profil target yang sudah dirancang di tahap *Define* untuk mengevaluasi *board game* yang telah dirancang. Data-data yang sudah terkumpul dari tahap *testing* akan menjadi bahan untuk iterasi sebelum media menjadi hasil final.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini adalah teknik wawancara, *focus group discussion*, dan kuesioner untuk mengetahui lebih dalam tentang topik yang terkait *board game* dan *verbal filler* dari para narasumber. *Verbal filler* sendiri merupakan suara, kata, atau frasa yang muncul kapan pun ketika kita sedang mengucapkan sesuatu yang dapat kita hilangkan tanpa mengubah makna dari apa yang kita ingin sampaikan (Fitriati, 2021, h.26). Tujuan utama pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas lagi dari perspektif berbagai macam individu mulai dari yang awam hingga yang ahli mengenai *board game* dan juga *verbal filler* agar perancangan dapat menjadi lebih relevan dan efektif.

3.3.1 In-depth Interview

Penulis menggunakan *in-depth interview* sebagai salah satu teknik pengumpulan data primer kepada *board game designer* dan *public speaker*. Teknik *in-depth interview* ini dapat membantu penulis untuk mendapatkan informasi secara lebih mendalam dari *board game designer* dan *public speaker* mengenai perancangan yang akan dilakukan seperti proses perancangan dan cara mengurangi penggunaan *verbal filler* sehingga perancangan dapat berjalan

dengan lancar. Melalui *in-depth interview* ini, penulis dapat mengetahui bagaimana proses perancangan *board game* yang baik dan informasi-informasi pendukung mengenai *verbal filler* untuk menjadi dasar perancangan *board game* yang relevan dan efektif.

A. Wawancara dengan *Board Game Designer*

In-depth interview dilakukan dengan *board game designer* Dyan Rachmatullah sebagai owner dari Segara Indonesia Games untuk mendapatkan wawasan profesional tentang proses dan hal-hal penting terkait perancangan media *board game* edukatif. Melalui wawancara ini, penulis bisa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dari profesional yang telah berhasil memproduksi *game* dan menjualnya di pasar. Informasi mengenai proses perancangan dan hal-hal yang perlu diperhatikan ketika perancangan *board game* ini akan memberikan panduan yang tepat kepada sasaran target audiens. Instrumen pertanyaan wawancara kepada *board game designer* dirancang berdasarkan teori perancangan *board game* MDA (*Mechanics, Dynamics, & Aesthetics*) (Epstein, 2021, h.2) serta beberapa pertanyaan yang dapat membantu dalam perancangan nantinya. Berikut ini adalah pertanyaan wawancara:

1. Bagaimana Anda melihat potensi *board game* sebagai media interaktif untuk tujuan edukasi?
2. Bagaimana proses perancangan *board game* itu sendiri? Langkah awalnya apa dan apa yang menjadi fokus utama saat perancangan?
3. Apa yang menjadi indikator jika *board game* yang dirancang itu bisa disebut berhasil engage dengan pemainnya?
4. Bagaimana cara merancang mekanik *board game* yang *balance* di antara tingkat kesulitan dan *skill* dari pemainnya?
5. Berapa lama durasi permainan *board game* yang cocok untuk remaja akhir sebelum mereka kehilangan *interest*?

6. Menurut Anda, jenis game seperti apa yang dapat meningkatkan interaksi antar para pemainnya terutama komunikasi?
7. Berapa jumlah pemain yang ideal untuk merancang *board game* edukasi?
8. Apa saja faktor yang perlu dipertimbangkan untuk membuat *board game* tetap menyenangkan dan interaktif, sambil tetap mempertahankan tujuan edukatifnya?
9. Apa saja elemen desain yang menurut Anda paling penting untuk diperhatikan dalam merancang *board game* terutama untuk remaja akhir?
10. Berdasarkan pengalaman Anda, apa tantangan terbesar dalam merancang *board game* untuk tujuan edukasi?

Pertanyaan-pertanyaan yang tertera adalah beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan ketika wawancara dan diharapkan bisa mendapatkan hasil yang sesuai dengan target yang diinginkan terkait dengan perancangan *board game* edukasi

B. Wawancara Dengan Public Speaker

In-depth interview dilakukan dengan Warhamni Dewi sebagai *public speaker* sekaligus *lecturer* mata kuliah *Public Speaking* di Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan wawasan

professional terkait kemampuan berbicara terutama *verbal filler*. Melalui wawancara ini, penulis bisa mendapatkan pengetahuan dan informasi dari profesional yang telah memiliki pengalaman dengan topik *public speaking*. Informasi mengenai dampak, penyebab, dan cara menangani kebiasaan menggunakan verbal filler ini akan menjadi panduan yang tepat ketika menentukan konten dari perancangan board game nantinya. Instrumen pertanyaan wawancara kepada *public speaker* dirancang berdasarkan teori mengenai *verbal filler* (Fitriati, 2021, h.26)

serta beberapa pertanyaan yang sekiranya dapat membantu dalam perancangan nantinya. Berikut ini adalah pertanyaan wawancara:

1. Apa itu *verbal filler* dan apa saja jenis-jenis dari *verbal filler*?
2. Apakah *verbal filler* bisa menjadi habit? Apa dampaknya jika sudah menjadi habit?
3. Apa pengaruh penggunaan *verbal filler* seperti "umm" dan "uhh" terhadap kualitas komunikasi, terutama dalam konteks berbicara di depan umum?
4. Sebanyak apa penggunaan *verbal filler* hingga bisa dianggap sebagai suatu hal yang negatif?
5. Apakah ada teknik atau metode yang dapat secara efektif membantu mengurangi penggunaan *verbal filler* saat berkomunikasi?
6. Apakah latihan berbicara dibawah tekanan dapat meningkatkan kemampuan berbicara didepan umum? Mengapa?
7. Seberapa lama seseorang bisa menghilangkan kebiasaan menggunakan *verbal filler*?

Pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah pertanyaan yang akan digunakan dalam sesi wawancara dengan *public speaker*. Dengan pertanyaan tersebut penulis berharap dapat mendapatkan informasi dan data yang bisa menjadi acuan ketika sedang merancang mekanik dari *board game* agar sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.

3.3.2 Focus Group Discussion

Pada tahap berikutnya, penulis melakukan diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion*) untuk mendapatkan berbagai perspektif dan pengalaman yang berbeda secara berkelompok terkait dengan pentingnya kemampuan berbicara dan dampak *verbal filler* itu sendiri. Melalui Teknik *focus group discussion* ini, penulis bisa mengeksplorasi topik-topik terkait perancangan dengan lebih mendalam dan mendapatkan perspektif yang

beragam. Teknik ini akan membantu menjadi dasar dalam merancang *board game* yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan dari target audiens yang sudah ditentukan. Indikator pertanyaan FGD dirancang berdasarkan kebutuhan kemampuan berbicara di dunia profesional (Arifianto dkk., 2024, h.106). Berikut ini adalah pertanyaan dari FGD:

1. Berdasarkan pengalaman kalian bekerja dan mencari pekerjaan, apakah kemampuan berbicara itu penting untuk dimiliki dalam konteks profesional?
2. Bagaimana pengalaman kalian saat berbicara di depan umum? Apakah kalian pernah merasa cemas ketika berbicara di depan umum?
3. Apa yang biasanya menjadi pemicu kecemasan kalian saat berbicara di depan orang banyak atau berinteraksi dengan orang baru?
4. Apakah kalian punya pengalaman berbicara di depan umum yang buruk? Apa pengaruhnya terhadap rasa percaya diri?
5. Menurut kalian apakah penggunaan *verbal filler* berdampak negatif ketika sedang berbicara di depan umum?
6. Apakah kalian pernah melatih kemampuan berbicara tersebut terutama dalam mengurangi penggunaan *verbal filler* saat berbicara? Bagaimana caranya?
7. Seberapa lama biasanya kalian bisa mengubah *habit* ketika berbicara?
8. Menurut kalian, apakah *board game* bisa menjadi media yang efektif untuk mengurangi penggunaan *verbal filler* saat berbicara di depan umum? Mengapa?
9. Apakah kalian pernah memainkan *board game* yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berbicara terutama untuk mengurangi penggunaan *verbal filler*?
10. Apa harapan kalian terhadap media seperti *board game* dalam membantu meningkatkan kemampuan berbicara terutama untuk mengurangi penggunaan *verbal filler*?

3.3.3 Kuesioner

Tahap selanjutnya yang digunakan oleh penulis adalah tahap kuesioner *random sampling* yang disebarakan kepada masyarakat Tangerang sebanyak 100 orang, difokuskan kepada responden berusia 17-22 tahun untuk menggali informasi mengenai tingkat pengetahuan dan pengalaman mereka tentang kemampuan berbicara khususnya *verbal filler*. Selain itu, kuesioner juga memiliki tujuan untuk memvalidasi data serta menjadi landasan perancangan media *board game* edukasi. Pertanyaan kuesioner dirancang menggunakan teori *verbal filler* (Fitriati, 2021, h.26) sebagai acuan pertanyaan. Berikut ini adalah pertanyaan dari kuesioner yang akan disebar:

Tabel 3.1 Pertanyaan Kuesioner

Section 1. Pemahaman dan Keterkaitan Responden Dengan Verbal Filler	
1.	Dalam skala 1-4, seberapa sering anda menggunakan <i>verbal filler</i> ketika berinteraksi? contoh: ketika mengobrol dengan teman, ketika presentasi, pidato, ketika menjadi MC, dan lain sebagainya (1= Tidak Pernah, 4= Selalu) a) 1 (Tidak Pernah) b) 2 (Jarang) c) 3 (Sering) d) 4 (Selalu)
2.	Apakah menggunakan verbal filler sudah menjadi kebiasaan anda ketika berkomunikasi? a) Ya b) Tidak
3.	Apakah menurut anda penggunaan <i>verbal filler</i> dapat berdampak negatif ketika berkomunikasi? a) Ya b) Tidak
4.	Sebagai pembicara, seberapa penting kita harus mengurangi penggunaan <i>verbal filler</i> ketika menyampaikan pesan atau materi? (1= Sangat tidak penting, 4= Sangat penting) a) 1 (Sangat tidak penting) b) 2 (Tidak penting) c) 3 (Penting)

	d) 4 (Sangat Penting)
Section 2. Penyebab dan Dampak dari Verbal Filler	
1.	<p>Dari hal-hal berikut ini, apa penyebab dari <i>verbal filler</i> bagi anda? (Bisa lebih dari 1 pilihan)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Tingkat kepercayaan diri b) Tingkat pemahaman materi c) Kurang persiapan d) Takut di judge e) Lokasi ketika berinteraksi f) Durasi berbicara g) Jumlah audiens h) Kurang media pendukung i) Other... (responden mengisi sendiri)
2.	<p>Menurut anda, apa saja dampak dari penggunaan <i>verbal filler</i> yang berlebihan? (Bisa lebih dari 1 pilihan)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Materi tidak tersampaikan dengan jelas b) Dinilai kurang percaya diri c) Terlihat kurang profesional d) Dinilai tidak peduli dengan interaksi yang berlangsung e) Other... (responden mengisi sendiri)
3.	<p>Seberapa berpengaruh penggunaan verbal filler dengan kemampuan berkomunikasi seseorang? (1= Sangat tidak berpengaruh, 4= Sangat berpengaruh)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) 1 (sangat tidak berpengaruh) b) 2 (tidak berpengaruh) c) 3 (berpengaruh) d) 4 (sangat berpengaruh)
4.	<p>Apakah menurut anda pengalaman berbicara didepan umum yang buruk dapat memicu kecemasan sosial?</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Ya b) Tidak
Section 3. Upaya Mengatasi Verbal Filler	
1.	<p>Menurut anda, bagaimana cara untuk mengatasi penggunaan <i>verbal filler</i>? (Bisa lebih dari 1 pilihan)</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Latihan berbicara b) Menggunakan alat bantu c) Menghindari kontak mata

- | |
|--|
| d) Memikirkan terlebih dahulu apa yang ingin diucapkan |
| e) Other... (responden mengisi sendiri) |

3.3.4 Studi Eksisting

Penulis menggunakan studi eksisting sebagai salah satu sumber data sekunder yang memiliki tujuan untuk mendapatkan referensi dan menganalisa *board game* dengan topik serupa agar perancangan dapat berjalan dengan lebih baik dan memiliki nilai berbeda dari perancangan yang sudah eksisting. Setelah perancang mencari dan mengobservasi beberapa platform *board game*, terdapat sebuah *board game* dengan topik serupa yang bernama “*You Can’t Say Umm*” yang di desain oleh *company Big Potato Games*. *Board game* ini berjenis *party games* dengan tujuan utama adalah berkompetisi untuk mencapai garis *finish*. Permainan dimulai dengan meletakkan pion sebagai penanda di papan permainan beserta beberapa kartu peraturan dan 2 *deck* kartu berbeda yang memiliki tanda A dan B dibelakangnya.



Gambar 3.1 Permainan *You Can't Say Umm*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%...>

Premis dari permainan ini adalah dalam satu tim terdapat pembicara dan penebak. Pembicara akan mengambil kedua kartu A dan B dan harus mendeskripsikan kedua kata tersebut agar penebak bisa menebak frasa dengan benar, namun, terdapat beberapa peraturan dan larangan yang akan meningkatkan kesulitan bagi pembicara untuk menyampaikan pesan. Pion dapat maju ke kotak selanjutnya jika penebak berhasil menebak kata yang tertulis di kartu A dan B. Kartu peraturan dalam permainan ini tidak terbatas pada perkataan yang tidak boleh diucapkan oleh pembicara namun terdapat

juga peraturan berkaitan dengan aktivitas fisik yang dapat memecahkan konsentrasi pembicara. Permainan akan selesai jika salah satu pion berhasil mencapai garis *finish*.

3.3.5 Studi Referensi

Penulis menggunakan studi referensi sebagai sumber data sekunder yang bertujuan untuk mendapatkan referensi dari *board game* yang sudah berada di pasaran dan memiliki nilai-nilai yang dapat menjadikan *board game* tersebut layak untuk menjadi referensi dari perancangan yang sedang berlangsung. *Board game* akan di Analisa berdasarkan Mekanika, Dinamika dan Estetika dari permainan serta Analisa SWOT dari *board game* tersebut. Berikut ini adalah beberapa board game yang dapat menjadi referensi untuk perancangan *board game* yang sedang berlangsung:

3.3.5.1 *Here to Slay*

Permainan *Here to Slay* karya *Unstable Unicorn* adalah permainan yang berjenis *card drafting*. Permainan ini memiliki tingkat interaktivitas dan kompetisi yang tinggi karena hanya ada satu pemenang diantara seluruh pemainnya. Permainan ini cukup kompleks dan memiliki aspek keberuntungan dalam permainannya karena menggunakan dadu sebagai salah satu komponen utamanya.



Gambar 3.2 Permainan *Here to Slay*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%...>

Premis dari permainan *Here to Slay* adalah untuk mendapatkan kartu 3 monster atau mendapatkan 6 kartu *hero* dengan jenis yang berbeda untuk memenangkan permainan. Terdapat berbagai jenis kartu yang bisa

membantu pemain dalam mencapai hal tersebut beberapa diantaranya adalah kartu *modifier* yang bisa menambahkan atau mengurangi nilai dadu kita atau lawan dan lain sebagainya. Permainan ini membutuhkan tingkat konsentrasi yang cukup tinggi dan membutuhkan para pemainnya untuk fokus terhadap apa yang terjadi di setiap giliran para pemainnya. Permainan ini dapat menjadi referensi dalam segi estetika karena memiliki daya tarik visual yang menarik. Dari segi dinamika, permainan ini juga memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi antara pemain dengan pemain maupun pemain dengan permainan yang mengharuskan para pemainnya saling berkomunikasi satu dengan lainnya.

3.3.5.2 Kata Emak

Permainan Kata Emak buatan Segara Indonesia Games adalah permainan berjenis *party games* yang menyenangkan dan tergolong memiliki mekanik yang simpel sesuai dengan jenis permainannya. Permainan ini menguji kemampuan konsentrasi dan tingkat kecepatan respon para pemainnya untuk menjadi pemenang.



Gambar 3.3 Permainan Kata Emak

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%...>

Premis dari permainan ini adalah pemain berlomba untuk mengumpulkan poin dengan cara menyebutkan salah satu kartu belanjaan bersamaan dengan mengeluarkan kartu dari *deck* yang dimiliki oleh pemain di giliran tersebut. Pemain pertama yang berhasil mengumpulkan seluruh daftar belanjaan akan menjadi pemenangnya.