

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada media interaktif tentang Laksamana Malahayati untuk remaja perempuan:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin: Perempuan dan laki-laki
- b. Usia: 15-25 tahun

Narwastu, dkk (2025) menyatakan bahwa usia 15-25 tahun terpengaruhi dengan dampak yang besar dari kemajuan teknologi dengan waktu penggunaan yang tinggi (h.39). Hal ini didukung oleh data APJII tahun 2021 bahwa usia 15-25 tahun menduduki posisi tertinggi dalam penggunaan teknologi internet di Indonesia. Kemunculan teknologi yang semakin canggih mengakibatkan kesenangan instan tanpa mempertimbangkan proses atau konsekuensi yang akan dihadapi (Sianturi, dkk, 2023, h.57).

- c. Pendidikan: SMA-S1
- d. SES: A-B

Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika pada riset Status Literasi Digital di Indonesia tahun 2021, ditemukan bahwa masyarakat dengan SES A-B memiliki akses dan pengguna teknologi terbanyak. Masyarakat yang cenderung memiliki *card game* berasal dari status sosial ekonomi yang cukup tinggi berupa memiliki kehidupan yang bercukupan dan cukup berlebih (Dliyaulhaq & Marsudi, 2021, h.264).

2. Geografis

Jabodetabek

Berdasarkan data DPPAPP (2024) bahwa DKI Jakarta memiliki penduduk terbanyak di Indonesia dengan 23% merupakan

masyarakat Gen Z. Kemudian diikuti oleh Tangerang berdasarkan data BPS pada tahun 2020 sebanyak 26.97% Gen Z yang menyumbang dari total populasi. Kedua data tersebut didukung oleh jumlah SMA dan perguruan tinggi terbanyak di Indonesia berada di area Jabodetabek.

3. Psikografis

- a. Individu yang cenderung memiliki pola pikir instan
- b. Individu yang kurang suka dikritik
- c. Individu yang suka mencari jalan pintas

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan buku metode *playcentric* oleh Tracy Fullerton (2024), “Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Fifth Edition”. Terdapat 4 tahap pada metode perancangan tersebut yaitu, *player experience goals*, *concepting*, *prototyping*, *playtesting*, dan *iteration*. Pada tahap pertama, penulis akan mengumpulkan data melalui wawancara dan kuesioner untuk memahami kebutuhan target lebih mendalam. Selanjutnya tahap *concepting* akan dikembangkan berdasarkan data dan informasi yang telah didapatkan. Kemudian pada tahap *prototyping* akan menerapkan konsep yang telah dirancang dalam bentuk sederhana. Setelah itu, akan dilakukan uji coba pada tahap *playtesting* terhadap audiens.

Nasution, dkk, (2024, h.253) menyebutkan bahwa *mixed methods* sebagai metodologi berorientasi dalam mengumpulkan, menggabungkan, serta menganalisa data kuantitatif dan data kualitatif. Hal ini memiliki keunggulan berupa dapat memahami fenomena atau permasalahan secara komprehensif. Data yang dikumpulkan untuk mengetahui permasalahan yang mendalam melalui wawancara dengan profesional yang berhubungan dengan pengetahuan atau kajian ilmu kisah Laksamana Malahayati dan perancangan *card game*. Selain itu, pengambilan sampel melalui kuesioner akan dilakukan secara acak, sehingga data dapat menjadi relevan.

3.2.1 *Player Experience Goals*

Tahap *player experience goals* merupakan tahapan pengumpulan data untuk mengetahui target audiens dan permasalahan yang diangkat melalui riset (h.13). Pada tahap ini, penulis akan melakukan pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner untuk mengetahui segi profesional mengenai topik dan mendalami permasalahan dan keperluan subjek perancangan. Tujuan dari wawancara untuk mengetahui kisah Laksamana Malahayati dari perspektif sejarawan dan kehidupan di Aceh pada abad ke-16. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai tantangan dan kebutuhan subjek perancangan yang cenderung memiliki pola pikir instan. Studi eksisting dilakukan untuk mencari masalah desain sehingga menciptakan kebaruan dan studi referensi dilakukan untuk eksplorasi landasan desain yang tersedia.

3.2.2 *Concepting*

Tahap *concepting* merupakan pengembangan ide berdasarkan data dan informasi yang telah dikumpulkan. Ide tersebut bertujuan sebagai konsep awal permainan yang akan dirancang (h.178). Pada tahap *concepting*, penulis akan menganalisa dan mengolah data informasi untuk menghasilkan variasi ide untuk mencari solusi yang tepat. Analisa data dilakukan melalui *brainstorm* dan *storyboard* untuk merumuskan masalah utama kisah Laksamana Malahayati yang minim diketahui oleh masyarakat. Analisis ini berasal dari pola wawancara untuk mengetahui dengan spesifik kehidupan Laksamana Malahayati di Aceh pada abad ke-16. Dengan menganalisa masalah yang terfokuskan, maka penulis dapat merancang strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman ketekunan dan kegigihan dalam berproses yang dimiliki Laksamana Malahayati.

3.2.3 *Prototyping*

Tahap *prototyping* merupakan pengembangan ide yang telah ditentukan menjadi sebuah mekanisme fondasi permainan. Menguji kelayakan mekanisme yang telah dirancang sebatas sketsa kasar hitam putih menggunakan kertas (h.218). Pada tahap *protoyping*, penulis akan melakukan *brainstorm* dan *storyboard* dari hasil konsep untuk dikembangkan menjadi

bentuk sederhana dari solusi yang dirancang. Bentuk sederhana akan mencakup keseluruhan mekanik *board game* dan keseluruhan bentuk kasar visual. Bentuk tersebut berupa kertas dan pena. Peraturan permainan, alur permainan, tujuan permainan, dan bahan-bahan yang akan digunakan untuk mencetak bentuk fisik *board game*. Hal tersebut untuk memastikan bahwa bentuk awal *board game* yang dirancang dapat dilakukan untuk uji coba terhadap audiens.

3.2.4 Playtesting

Tahap *playtesting* merupakan pengembangan hasil prototype yang telah dirancang sehingga menjadi sebuah permainan yang sudah layak untuk diuji coba kepada target audiens. Sehingga, tahap ini mendapatkan umpan balik mengenai perspektif pengalaman pemain (h.293). Pada tahap *playtesting*, penulis akan melakukan uji coba *prototype* terhadap audiens sehingga mendapatkan *feedback* untuk menyempurnakan solusi *board game* yang telah dirancang. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi optimalisasi *board game* yang telah dirancang untuk mencapai tujuan penelitian kisah Laksamana Malahayati kepada Gen Z. Uji coba dilakukan dengan dua tahap berupa *alpha testing* dan *beta testing*. Terdapat proses penyempurnaan atau optimalisasi melalui hasil data analisa melalui *feedback alpha testing* sebelum melakukan uji coba final *beta testing*.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan kuesioner mengenai Laksamana Malahayati. Ia merupakan perempuan pertama yang menjadi laksamana di Indonesia dan membentuk pasukan Inong Balee. Sebuah pasukan yang terdiri dari prajurit perempuan janda. Reputasi dan karir Malahayati yang semakin meningkat sehingga memberi dampak yang besar terhadap perjuangan melawan penjajahan Portugis dan Belanda (Mulyani, 2023, h.76). Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan wawasan profesional dan beberapa tantangan yang dihadapi remaja perempuan untuk

mendapatkan sosok teladan, sehingga *board game* yang dirancang dapat lebih efektif dan relevan.

3.3.1 Wawancara

Metode *in-depth interview* dilakukan untuk mengumpulkan data dengan seorang sejarawan dan *game designer*. Tujuan dari metode tersebut untuk menjadikan hasil informasi dari data yang dikumpulkan sebagai bahan dasar perancangan media interaktif. Melalui pendekatan tersebut, penulis dapat mengetahui wawasan mendalam dari berbagai perspektif mengenai topik permasalahan sosial serta desain, sehingga dapat memahami tantangan yang akan dihadapi.

1. Wawancara dengan Sejarawan

Wawancara dilakukan dengan seorang sejarawan Dr. Wahyu Iryana S.Hum., M.Ag. untuk mendapatkan wawasan profesional mengenai karakteristik, *upbringing*, dan latar suasana kehidupan Laksamana Malahayati pada abad ke-16. Melalui wawancara ini, penulis dapat menggali lebih dalam pengetahuan dan kisah Laksamana Malahayati dalam aspek sikap ketekunan. Informasi ini akan membantu dalam merancang media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan untuk remaja perempuan memiliki sosok teladan. Berikut merupakan pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada sejarawan:

- a. Berdasarkan buku biografi yang telah saya baca, Malahayati memiliki sikap tekun dan kedisiplinan sejak muda. bagaimana bentuk pendidikan yang didapatkan oleh Malahayati sehingga ia memiliki ketekunan dan kedisiplinan yang tinggi bahkan sampai ia lulus dari akademi militer?
- b. Faktor apa saja yang membuat Malahayati menjadi tekun dan gigih untuk tetap berjuang setelah suaminya gugur dalam pertempuran Teluk Haru? Apakah ada momen tertentu?

- c. Bagaimana cara Malahayati mengumpulkan para janda untuk ikut bertarung membentuk pasukan? Melihat saat itu masih memiliki norma gender yang kuat?
- d. Mengapa Malahayati baru dinyatakan sebagai Pahlawan Nasional pada tahun 2017? Apakah sebelumnya belum memiliki bukti yang kuat atau terdapat faktor lain?
- e. Menurut Anda, apa saja moral relevan ke Gen Z sikap ketekunan dan kegigihan Malahayati yang dapat menjadi teladan? Melihat perihal generasi jaman sekarang saat ini cenderung untuk mendapatkan hasil instan tanpa keinginan untuk berproses dengan tekun.
- f. Pada masa kehidupan Malahayati di abad ke-16, seperti apa latar nuansa di Aceh saat itu? Apakah ada dokumentasi sejarah yang mendukung latar nuansa Aceh pada abad ke-16?
- g. Apakah busana yang dikenakan oleh Malahayati sama seperti lukisannya?
- h. Menurut Anda, apakah ada metode tertentu mengenai cara menyampaikan sejarah kepada masyarakat tanpa merasa bosan?
- i. Seperti apa pentingnya sejarah pahlawan untuk masyarakat? Apakah masih relevan untuk dipelajari oleh generasi sekarang?
- j. Menurut Anda, sampai sejauh mada media informasi boleh melakukan twist cerita sejarah? Seperti tidak 100% sesuai dengan fakta aslinya dan dicampur dengan unsur fantasi. Sejauh mana diperbolehkan? Apakah ada peraturan sacral tertentu?

2. Wawancara dengan *Board Game Designer*

Wawancara dilakukan dengan *board game designer* yaitu Adhicipta R. Wirawaan untuk mendapatkan wawasan profesional mengenai pembawaan visual storytelling sebagai pendidikan untuk

masyarakat Gen Z. Melalui wawancara ini, penulis dapat menggali lebih dalam pengetahuan dan perancangan *board game* dalam aspek untuk memberikan informasi mendidik masyarakat. Informasi ini akan membantu dalam merancang media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan untuk Gen Z memiliki sosok teladan. Berikut merupakan pertanyaan wawancara yang akan diajukan kepada *board game designer*:

- a. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah saya baca, permainan fisik sudah sangat berpotensi untuk menjadi media informasi. Apakah terdapat penyampaian *storytelling* yang berbeda ketika disampaikan untuk masyarakat umum?
- b. Melihat *attention* span generasi sekarang sangat pendek. Apa saja hal yang perlu diperhatikan ketika membuat narasi *storytelling* sehingga tidak bosan?
- c. Menurut Anda, apakah ada *hook* atau fitur pada permainan yang dapat memancing masyarakat untuk terus bermain hingga menyelesaikan permainan walaupun *user* merupakan orang awam?
- d. Menurut Anda, seperti apa jenis permainan yang mudah diakses oleh generasi muda yang awam tentang permainan? Apakah terdapat peraturan tertentu?
- e. Jika permainan dijadikan untuk monetisasi jangka panjang, apa saja yang perlu diperhatikan dalam konteks monetisasi?
- f. Menurut Anda, apakah lebih baik mengikuti tren perkembangan jenis *game* yang sedang sering dimainkan oleh banyak orang atau tidak?

3.3.2 Kuesioner

Penulis menggunakan teknik kuesioner dengan cara random sampling yang difokuskan kepada remaja perempuan usia 15-25 tahun di Jabodetabek. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mengetahui kesenjangan informasi dan mengedukasi masyarakat. Hasil dari data yang dikumpulkan

akan menjadi dasar materi dalam merancang media interaktif sehingga tepat dengan target sasaran. Berikut merupakan daftar pertanyaan kuesioner:

- a. Diantara nama-nama pahlawan perempuan dibawah ini, mana saja yang kamu ketahui/pernah mendengar? (R.A. Kartini, Cut Nyak Dien, Dewi Sartika, Laksamana Malahayati, Martha Christina Tiahahu, Fatmawati Soekarno, tahu semua, tidak tahu satupun)
- b. Menurut kamu, seberapa penting kisah pahlawan perempuan di Indonesia? (1= tidak penting, 8= sangat penting)
- c. Seberapa familiar kamu mengetahui tentang Laksamana Malahayati? (1= tidak familiar, 8= sangat familiar)
- d. Apakah kamu mengetahui bahwa Malahayati merupakan laksamana perempuan pertama di Indonesia? (iya, tidak)
- e. Apa hal yang membuat kamu tertarik untuk mengetahui kisah Laksamana Malahayati lebih lanjut? (Ketekunan dalam berproses menjadi perempuan hebat, kisah masa muda, kisah berkarir hingga akhir hayat, membentuk pasukan inong balee, kisah mengalahkan Cornelis de Houtman, kisah berkarir hingga kahir hayat)
- f. Darimana kamu biasa mendapatkan informasi kisah pahlawan perempuan? (sekolah, sosial media, game, orang tua, teman, other)
- g. Seperti apa bentuk media yang Anda temukan jika mendapatkan informasi pahlawan perempuan diluar sekolah? (infografis, reels/tiktok/shorts, video, *game*, komik/buku cerita, tidak pernah menemukan informasi tersebut diluar sekolah, *other*)
- h. Apa saja *board game* yang biasa Anda mainkan? (monopoly, uno, jenga, word guess, ludo, *other*)
- i. Seperti apa mekanisme *board game* yang Anda gemari? (tersedia beberapa mode/tingkat kesulitan, memiliki alur cerita, kompetitif antara sesama pemain, mekanisme yang mudah dipahami dan dimainkan, mekanisme sulit dan rumit, *other*)
- j. Apa pertimbangan Anda ketika akan membeli *board game*? (visual yang bagus, harga yang murah, praktis dibawa kemana-mana, bisa

dimainkan dengan teman/keluarga, sudah pernah dimainkan sebelumnya, *other*)

- k. Apakah Anda tertarik dan bersedia mengikuti beta test (uji coba) *board game* mengenai Laksamana Malahayati? (ya, tidak)
- l. Bagaimana cara tercepat untuk menghubungi kamu? (Berikan kontak seperti nomor Whatsapp atau ID Line)

