

## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.1 Subjek Perancangan

Subjek yang digunakan dalam perancangan *board game* mengenai tradisi Perang Ketupat dijabarkan sebagai berikut:

##### A. Demografis

1. Usia : 12–18 tahun, masa remaja. Menurut teori Piaget, manusia memiliki kemampuan berpikir yang lebih kompleks mulai usia 12 tahun hingga dewasa (Fadli, 2023), sehingga lebih mudah untuk memberikan informasi mengenai topik yang diangkat. Batasan usia ini juga ditentukan berdasarkan data yang didapat dari pra-kuesioner, yaitu 8 dari 10 remaja di Kota Pangkalpinang tidak mengetahui keberadaan tradisi Perang Ketupat.
2. Gender : Laki-laki dan perempuan
3. SES : SES B berdasarkan data dari APJII (2022). SES ditentukan dari tingkat UMP masyarakat Kota Pangkalpinang, yaitu Rp3.640.000 (Alhamd, 2023).
4. Pendidikan : SMP dan SMA

##### B. Geografis

Area Kota Pangkalpinang dan daerah sekitarnya. Kota Pangkalpinang merupakan ibu kota Kepulauan Bangka Belitung, yang merupakan daerah strategis dan berfungsi sebagai pusat aktivitas berbagai bidang. Kota Pangkalpinang juga mengalami banyak kemajuan yang ditandai dengan pertumbuhan fisik dan dinamika dari berbagai aspek dan masyarakatnya (Diskominfo Pangkalpinang, n.d., h. II-5).

##### C. Psikografis

1. Remaja yang tertarik dengan tradisi-tradisi yang ada di daerah mereka.
2. Remaja yang suka bermain *board game*.
3. Remaja yang tidak mengetahui tradisi Perang Ketupat.

4. Remaja yang suka mempelajari hal baru dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

### **3.2 Metode dan Prosedur Perancangan**

Metode perancangan yang akan digunakan adalah metode Tracy Fullerton dalam merancang sebuah permainan. Fullerton (2019) menyatakan bahwa terdapat beberapa tahap dalam merancang permainan, yaitu *conceptualization*, *prototyping*, *playtesting*, *functionality*, *completeness*, and *balance*, serta *fun and accessibility*. Tahap *conceptualization* melibatkan riset mengenai topik untuk mendapatkan konsep awal. Konsep tersebut dikembangkan lagi di tahap *prototyping* dan akan diuji pada tahap *playtesting*. Karya yang telah dirancang kemudian akan disempurnakan pada tahap *functionality*, *completeness*, and *balance* serta *fun and accessibility*.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan serta memahami suatu topik secara detail (Pasla, 2023). Creswell & Creswell (2023, h. 199–200) menyatakan bahwa terdapat beberapa tipe pengumpulan data, seperti observasi yang melibatkan peneliti mencatat hal-hal penting dari situs penelitian, wawancara atau *focus group interview* yang dilakukan secara tatap muka atau *online*, dokumen yang terdiri dari berita atau jurnal, hingga audiovisual, media sosial, dan materi digital yang terdiri dari foto, pesan teks, suara, dan sebagainya. Dalam mengumpulkan data untuk perancangan karya, akan dilakukan observasi, wawancara, FGD, dan kuesioner, dilengkapi oleh studi eksisting dan studi referensi. Langkah-langkah pengumpulan data akan dijabarkan pada sub bab berikutnya.

#### **3.2.1 Conceptualization**

Pada tahap *conceptualization*, penulis akan melakukan riset mengenai topik untuk mendapatkan ide awal dengan melakukan pencarian di internet, melakukan observasi, wawancara dengan pemangku adat di Desa Tempilang, FGD dengan target audiens, menyebarkan kuesioner ke target audiens, serta melakukan analisis SWOT dari media yang sebelumnya pernah ada. Penulis juga akan melakukan eksplorasi terhadap beberapa *board game*

untuk mendapat inspirasi konsep dan desain *board game* yang akan dirancang. Dalam tahap ini, penulis juga akan menyempurnakan ide dengan melakukan *brainstorm* dan membuat *mind map*, menentukan *big idea*, serta merancang konsep kasar *board game*.

### **3.2.2 Prototyping**

Pada tahap *prototyping*, penulis akan mulai membuat visualisasi dan *prototype board game* dari konsep yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Proses ini akan dimulai dengan mencari *moodboard*, membuat sketsa kasar, menentukan gaya visual dan warna, serta menyempurnakan aset. Penulis juga akan menentukan *rules* dari *board game* serta aset-aset pendukung lainnya untuk memastikan *board game* berfungsi dengan baik. *Prototype* tersebut kemudian akan dikembangkan lagi dan disempurnakan sebelum melakukan tahap *playtesting*.

### **3.2.3 Playtesting**

Pada tahap *playtesting*, penulis akan menguji *prototype* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya dengan melakukan *alpha test*. Dalam tahap ini penulis juga akan berdiskusi serta mengumpulkan kritik dan saran dari para pemain. Setelah *alpha test*, penulis akan melakukan iterasi karya berdasarkan dari hasil diskusi serta kritik dan saran yang diterima.

### **3.2.4 Functionality, Completeness, Balance, Fun and Accessibility**

Pada tahap ini, penulis akan melakukan *beta test* dari karya yang sudah diperbaiki pada tahap sebelumnya. Penulis juga akan melakukan analisis pemain serta mengumpulkan kritik dan saran dari mereka yang terfokus kepada *functionality, completeness, balance, fun, dan accessibility*. Karya akan diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan kritik dan saran yang didapat.

## **3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan**

Creswell & Creswell (2023) menyatakan bahwa terdapat beberapa cara dalam mengumpulkan data, seperti melakukan observasi, wawancara atau *focus group interview*, dokumen, dan materi digital. Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara,

FGD, dan kuesioner, serta dilengkapi dengan studi eksisting dan studi referensi. Tujuan dari teknik pengumpulan data tersebut adalah untuk mendapatkan informasi yang lebih detail terkait tradisi Perang Ketupat, pengetahuan target audiens mengenai tradisi tersebut serta preferensi *board game* mereka, perbandingan dengan media yang sudah ada, dan referensi perancangan *board game*.

### **3.3.1 Observasi**

Observasi dilakukan secara tidak langsung melalui platform YouTube untuk menyaksikan kembali kegiatan Perang Ketupat serta mengetahui panduan pembuatan *board game*.

#### **3.3.1.1 Observasi Perang Ketupat**

Observasi ini dilakukan untuk melihat peristiwa yang terjadi saat Perang Ketupat dilaksanakan. Data yang didapatkan dari observasi ini akan digunakan untuk inspirasi dalam perancangan karya. Observasi ini dilakukan dengan menyaksikan ulang kegiatan Perang Ketupat Tempilang di *channel* YouTube Diskominfo Bangka Barat yang ditayangkan pada 17 Maret 2023.

#### **3.3.1.2 Observasi Perancangan *Board Game***

Observasi ini dilakukan dengan menyaksikan siaran ulang *Bikin Tugas Akhir Board Games? Anak DKV Yuk Kumpul* yang tayang pada 13 September 2020 di *channel* YouTube Adhicipta Playground milik Adhicipta R. Wirawan selaku dosen dan *game designer*, untuk mendapatkan informasi atau panduan seputar perancangan *board game*.

### **3.3.2 Wawancara**

Wawancara akan dilakukan secara tatap muka untuk mengetahui secara mendalam serta berbagai *insight* lainnya mengenai tradisi Perang Ketupat. Wawancara dilakukan bersama Keman selaku pemangku adat di Desa Tempilang, Bangka Belitung. Pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut:

1. Dari mana asal-usul Perang Ketupat?
2. Apa makna dari Perang Ketupat?
3. Apakah ada prosesi sebelum Perang Ketupat dilakukan?
4. Apakah ada pantangan tertentu dalam melakukan Perang Ketupat?

5. Selama apa tradisi Perang Ketupat berlangsung?
6. Siapa saja yang terlibat dalam melakukan Perang Ketupat?
7. Berapa orang peserta dalam Perang Ketupat?
8. Kapan dilakukannya Perang Ketupat? Apakah ada waktu yang spesifik untuk melakukannya?
9. Mengapa Perang Ketupat dilakukan?
10. Nilai apa saja yang ingin disampaikan dari Perang Ketupat?

### 3.3.3 Focus Group Discussion

*Focus Group Discussion* akan dilakukan dengan 5 orang peserta yang menjadi perwakilan dari target audiens. Peserta akan dibedakan menjadi laki-laki dan perempuan yang berada di tingkat SMP dan SMA. FGD dilakukan untuk mendapatkan *insight* mengenai preferensi *board game* mereka. Pertanyaan untuk FGD adalah sebagai berikut:

1. Hal apa yang sedang kalian sukai dan apa genrenya?
2. Apa yang dilakukan saat sedang bosan?
3. Kalau *game*, lebih suka yang seperti apa?
4. Apa yang menarik dari *game* tersebut?
5. Lebih tertarik dengan *board game*, *game*, atau keduanya?
6. Bila memilih *board game*, yang seperti apa dan paling sering bermain yang mana?
7. Dari mana kalian mendapatkan *board game*?
8. Berapa maksimal harga *board game* yang masih akan kalian beli?
9. Apa kalian punya preferensi tertentu dalam menentukan sebuah *board game*?
10. Apa yang kalian harapkan dari sebuah *board game*?
11. Visual seperti apa yang kalian sukai?

### 3.3.4 Kuesioner

Kuesioner dilakukan secara *online* dengan menyebarkan Google Form ke target audiens. Responden berjumlah 100 orang berdasarkan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%. Kuesioner digunakan untuk mengetahui pendapat target audiens mengenai tradisi Perang Ketupat serta preferensi

mereka dalam *board game* dan media untuk mencari informasi. Pertanyaan kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Apakah kamu mengetahui tradisi Perang Ketupat? (Ya/Tidak)
2. Bila tidak, mengapa? (*Checkbox*)
3. Menurutmu, tradisi Perang Ketupat adalah tradisi yang seperti apa? (*Checkbox*)
4. Apa kamu tertarik untuk melihat atau mengikuti tradisi Perang Ketupat? (Skala Likert)
5. Alasannya? (*Checkbox*)
6. Bila ya, dari mana kamu pertama kali mengenal tradisi Perang Ketupat? (Pilihan ganda)
7. Apakah kamu suka tradisi tersebut? (Skala Likert)
8. Hal-hal apa saja yang membuat tradisi Perang Ketupat menarik perhatianmu? (*Checkbox*)
9. Apakah kamu pernah ikut serta dalam Perang Ketupat? (Ya/Tidak)
10. Apakah kamu sering baca berita atau artikel dari pemerintah Bangka? (Skala Likert)
11. Media apa yang sering kamu pakai untuk mengakses informasi? (*Checkbox*)
12. Apakah kamu suka *board game*? (Skala Likert)
13. Sesering apa kamu bermain *board game*? (Pilihan ganda)
14. Tipe *board game* seperti apa yang paling sering kamu mainkan? (Pilihan ganda)
15. Aspek apa yang kamu cari dalam *board game*? (*Checkbox*)
16. Gambar mana yang paling kamu sukai? (Pilihan ganda)

### 3.3.5 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk membandingkan media mengenai tradisi Perang Ketupat yang sebelumnya sudah ada. Studi eksisting digunakan untuk menganalisis *strength*, *weakness*, *opportunity*, dan *threat* dari media tersebut. Media yang akan dianalisis adalah buku cerita ilustrasi yang berjudul *Semarak Perang Ketupat* oleh Yolensia & Perkasa (2017).

### 3.3.6 Studi Referensi

Studi referensi digunakan dengan memainkan beberapa *board game* serta menyaksikan *gameplay board game* di YouTube untuk mendapatkan inspirasi perancangan konsep dan desain karya. Beberapa *board game* yang dimainkan adalah Ramen Fury dan Exploding Kittens. *Gameplay board game* yang disaksikan melalui YouTube adalah Throw Throw Burrito. Studi referensi juga digunakan untuk menentukan visual *board game*. Studi referensi dilakukan dengan mengamati karya pemenang penghargaan seperti The Golden Pinwheel dan TISDC, mengamati beberapa visual *board game* yang terkenal, serta *layout* dari beberapa *packaging board game*.

