

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Berikut merupakan Subyek perancangan pada perancangan media Edukasi mengenai perilaku berbohong pada anak Sekolah Dasar. Adapun dalam perancangan ini terbagi menjadi 2 Subjek yang berbeda. Subjek utama yakni Anak-anak dan untuk Subjek kedua berupa guru Sekolah Dasar. Kriteria dari Subjek anak yang ditargetkan memiliki kriteria sebagai berikut.

##### **1. Demografis:**

Pada aspek Demografis, telah ditetapkan beberapa aspek berdasarkan jenis kelamin, usia, dan ses, sebagai berikut

- a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia: 7-9 Tahun (Pendidikan 1 – 4 SD) Standarisasi usia untuk anak Sekolah Dasar yang ditetapkan oleh Kemendikbud pada tahun 2024 sampai dengan 2025 adalah dengan Kriteria 6-7 tahun namun memprioritaskan 7 tahun untuk kelas 1, dan pada kelas selanjutnya akan mengikuti perkembangan usia anak. Secara Umum, perilaku berbohong berpeluang untuk dilakukan oleh gender Laki-laki maupun Perempuan. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewi, Neviyarni, dan Irdamurni usia 6-12 tahun adalah fase di mana seorang anak mengalami perkembangan pesat pada aspek emosi, sosial, dan Bahasa secara optimal (Dewi et al., 2020 hlm. 2). Di mana aspek sosial dan emosi memiliki keterkaitan antara satu dengan lainnya dalam proses mempelajari konteks moral, yang terdiri dari kejujuran sebagai salah satunya. Usia 6-12 tahun juga merupakan termasuk usia matang untuk belajar (Siti Anisah et al., 2021 hlm. 73). sehingga penulis

menyimpulkan bahwa usia 6-9 tahun merupakan usia yang tepat untuk belajar seputar pentingnya moral berbohong/kejujuran.

- c. SES: anak dari Keluarga dengan SES B-C. Terkait dengan beberapa masalah sosial seperti yang telah dituliskan pada bagian Latar Belakang, di mana kedua masalah tersebut terjadi di Lokasi Sekolah Dasar dengan akreditasi SES B-C. yakni kasus Guru Horoner Supriyani berasal dari Sekolah Dasar Negeri 4 Baito Provinsi Sulawesi Tenggara dan Kasus Kepala Sekolah dari SD kecamatan Camplong di Sampang, kedua Lokasi asal kasus tersebut menunjukkan di wilayah yang jauh dari daerah Jakarta, yang serupa dengan Tangerang yang terletak di bagian ujung. Fenomena tersebut menjadi salah satu alasan mengapa hingga kini masih didapati guru-guru yang tidak mengenali anak didik mereka, dan kesulitan mencari solusi untuk menindaklanjuti kekurangan murid mereka (Syukri et al., 2021 hlm. 52)

## **2. Geografis: Tangerang.**

Selain menetapkan anak usia 7-9 tahun, penulis juga menetapkan objek Penelitian sekunder berupa guru yang mengajar anak di Tangerang, pemilihan geografis ini berdasarkan data urgensi dalam jurnal penelitian yang ditulis oleh Haryanti, Robian, dan Dindin, pada tahun 2020, dinyatakan bahwa adanya kesenjangan Pendidikan yang dialami di Kota Tangerang, beberapa bentuk kesenjangan Pendidikan diantara beberapa faktor penghambat, salah satunya merupakan belum meratanya sarana dan prasarana Pendidikan. (Haryanti et al., 2020 hlm. 61). Namun terdapat sebuah berita yang dirilis pada tahun 2024 pada website Warta Indonesia, yang membuktikan bahwa Pendidikan di Kota Tangerang belum merata dan masih terdapat adanya kesenjangan Pendidikan yang menyebabkan kurangnya Sumber daya Masyarakat, guru, hingga sarana dan prasarana yang menunjang Pendidikan. (Fatah, 2024 hlm. 1). Telah tercatat dalam undang-undang di mana Pendidikan seharusnya mampu mendidik generasi

muda yang berbudi luhur, namun hingga kini *system* Pendidikan secara umum di Indonesia masih belum berhasil menerapkan undang-undang tersebut. Dibuktikan melalui maraknya kasus Tawuran, Bullying, Mencontek, yang kerap sering terjadi (Isnaini & Fanreza, 2023 hlm 5, 12).

- 3. Psikografis: suka bermain, menggemari visual dan memiliki keinginan untuk belajar mengenai hal baru.** Target yang ditentukan untuk perancangan *card game* berupa anak-anak yang suka mencoba dan ingin belajar hal baru dan merupakan penggemar visual, memiliki gaya hidup suka bermain dan bersosialisasi

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

Pada perancangan ini penulis menggunakan metode perancangan yang berfokus untuk merancang *card game* berdasarkan teori milik Tracy Fullerton yang mendasari teknik perancangan untuk game, terdiri dari *Ideation, Prototyping, Digital Prototyping, Playtesting, Functionality Completeness and Balance, dan Fun & Accesibility* (Fullerton, 2024 hlm. 175-410).

#### **3.2.1 Ideation**

Tahap *Ideation* adalah tahap di mana penulis masalah yang akan diangkat sebagai *game* atau mencari ide yang akan diutamakan dan dirancang sebagai game. Pada proses ini yang adalah tahap mencari sumber ide atau gagasan untuk merancang sebuah *game*. Setelah mendapatkan ide kemudian penulis merangkum berbagai jenis *formal elements, dramatic elements*, hingga *system dynamic* yang telah ditemukan atau ditetapkan berdasarkan riset data menjadi sebuah konsep *gameplay game*.

#### **3.2.2 Prototyping**

Adalah tahap di mana penulis merealisasikan hasil ide terkait *game* yang telah dirancang pada tahap ideation kedalam bentuk fisik dan nyata, namun bukan berupa bentuk akhir, tahap bertujuan untuk merealisasikan hasil dari ide yang telah dirancang oleh desainer *game*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji seberapa jauh permainan dapat dijalankan dengan baik dan untuk

mencari tahu masalah yang berpeluang terjadi dalam proses *gameplay* dan mekanik *game* yang akan dirancang.

### **3.3.3 Digital Prototyping**

Adalah tahap menciptakan desain game secara digital. Tahapan digital prototyping dilakukan untuk merancang desain visual dalam komponen game secara digital sebelum akhirnya akan dipublikasikan jika berupa *game online*, atau dicetak jika berupa *tabletop game*. Di tahap ini penulis mulai merealisasikan berbagai konsep dan tema *gameplay* yang telah di tentukan pada tahap *Ideation* dan *Protoyping*.

### **3.3.4 Playtesting**

Adalah tahapan yang dilakukan untuk menaritahu atau memperoleh masukan pengalaman pemain selama memainkan *game*. Dalam tahap ini yang sering dilakukan oleh desainer *game* adalah memperoleh masukan dan hasil Analisis pengalaman pemain dan memperbaiki *game* (melakukan proses iterasi desain), dan mencari pemain yang sesuai dengan target perancangan *game*.

### **3.3.5 Functionality, Completeness, and Balance**

Adalah beberapa aspek dalam tahap Playtesting yang seringkali perlu dan penting untuk diperhatikan ketika melakukan playtesting. Beberapa aspek yang di uji meliputi tujuan dari *game* tersebut dibuat yang secara umum terdiri dari mekanik *gameplay* dan aspek *visual* yang ditampilkan dalam komponen atau *system*, apakah ketika memasuki tahap *gameplay* , *game* yang dimainkan dapat berfungsi dengan baik, apakah *game* yang telah dibuat sudah sempurna dari segi internal, dan apakah desain mekanik dan *system* dalam *game* sudah seimbang, tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mencari tahu Tingkat efektifitas dari *game*, dan memperbaiki kesalahan atau hambatan yang didapatkan oleh pemain.

### 3.3.6 Fun & Accesibility

Sebagai seorang *game* desainer, penting untuk mencapai pengalaman menyenangkan yang spesifik dan maksimal bagi para pemain, ketika sebuah *game* dapat memberikan pengalaman menyenangkan dan kemudahan untuk bermain, maka seturut dengan pengalaman tersebut replayability dari sebuah *game* dapat berjalan dengan baik, dan *game* tersebut dinyatakan sukses. Pada tahap ini memiliki kesamaan dengan tahap *functionality, completeness, and balance*. Di mana sebelumnya fokus kepada aspek *gameplay* dan visual. Namun pada tahap ini fokus kepada efek dari *gameplay* yang dilakukan kepada *game*, apakah *game* menyenangkan? dan apakah *game* mudah untuk diakses oleh pemain?

### 3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Selanjutnya, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kualitatif, yang di mana memiliki pengertian berupa sebuah metode yang berfokus pada pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan dan komunikasi yang dilaksanakan secara terbuka, yang bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam pada narasumber, (Hasan et al., 2022 hlm. 4) Metode kualitatif yang digunakan penulis terdiri dari *in depth interview*, sebagai tahapan pertama yang dilakukan oleh penulis, wawancara dilakukan pada narasumber berupa Guru, Psikolog Anak, Orang tua, *Illustrator*, dan Ahli *Tabletop Games*.

Pengumpulan data dilakukan dengan tujuan untuk melengkapi data mengenai perilaku berbohong juga media edukasi yang relevan untuk anak usia Sekolah Dasar. Terkait data mengenai topik perilaku berbohong, data dikumpulkan melalui aspek definisi, skala keseringan terjadinya perilaku berbohong, , efek yang ditimbulkan, dan menggali informasi bentuk solusi yang dilakukan untuk mengatasi perilaku berbohong anak usia Sekolah Dasar.

Diikuti dengan Pengamatan terfokus, yang digunakan oleh penulis dengan tujuan untuk mengamati perilaku anak usia 7-9 tahun ketika mereka memainkan *tabletop game* dan *card game*. Tujuan dari pengamatan terfokus adalah untuk mencari data mengenai jenis media *tabletop game* yang relevan dengan target, mekanik *game* yang sering dimainkan, dan respon anak terkait komponen *game*.

Penulis melakukan pengamatan berdasarkan tahapan *brainstorming* milik Tracy Fullerton yakni observasi *tabletop game* pada salah satu kafe yang berkonsep kafe *board game* untuk mencari referensi terkait *formal elements*, *dramatic elements*, dan *system dynamic* dari sebuah *tabletop game* yang pernah ada tujuan dari observasi ini adalah untuk mengoleksi data dan melakukan *brainstorming* untuk konsep dan mekanik *card game* yang akan dirancang oleh penulis. Tahap terakhir pengumpulan data secara kualitatif dilakukan dengan *Focus Group Discussion* guna memperoleh data terkait perilaku berbohong anak dan diskusi mengenai media buku cerita pada anak usia 7-9 tahun dan riset terkait elemen visual yang relevan.

### 3.3.1 Wawancara

(Salmaniah Siregar, 2002 hlm. 1) wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi dari informan/ responden. Rincian tahap wawancara yang dilakukan oleh penulis dimulai dengan mewawancarai “L” seorang Guru Sekolah Dasar Negeri dan “Dwi Rahayu” seorang Guru Sekolah Dasar Swasta, wawancara dengan guru melalui media aplikasi *Whatsapp* untuk melakukan panggilan suara, wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai perilaku berbohong yang dilakukan anak-anak ketika berada di lingkungan sekolah dan mengulik saran mengenai media yang relevan untuk anak usia 7-9 tahun melalui perspektif guru dari 2 kategori sekolah yang berbeda.

Wawancara dengan Widya Hasannah Winda, sebagai salah satu Psikolog Anak yang bekerja pada *Nous Consulting*, wawancara dilakukan secara onsite pada kantor *Nous Consulting* untuk mendapatkan data mendalam terkait makna, faktor, serta cara mengatasi perilaku berbohong yang dilakukan anak usia 7-9 tahun, dan data seputar media yang berpeluang untuk mengatasi perilaku berbohong pada anak usia 7-9 tahun.

Wawancara selanjutnya dilakukan pada ‘Lenni’ dan ‘Kristin’ sebagai orang tua yang memiliki anak usia 7-9 tahun, wawancara dilakukan secara onsite saat bertemu langsung dengan narasumber, tujuan dari wawancara ini

adlaah untuk memperoleh data seputar perilaku berbohong yang dilakukan anak Ketika berada di lingkungan keluarga.

Selanjutnya, penulis melakukan wawancara dengan ahli *Illustrator* buku anak Bernama ‘David Kristian Thio’ yang dilakukan secara online melalui media *Google Meet*, tujuan dari wawancara ini adalah untuk mencari tahu faktor apa yang perlu diperhatikan Ketika merancang sebuah ilustrasi. Tahapan terakhir melakukan wawancara kepada ahli *tabletop games*, di mana wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkaya data mengenai cara merancang *tabletop game* yang relevan dengan target, mengenali elemen dalam *tabletop game*, dan faktor apa saja yang perlu diperhatikan ketika merancang sebuah *game* untuk anak usia 7-9 tahun agar edukasi dan *gameplay* dapat bekerja secara optimal untuk mewujudkan game yang edukatif.

### **1. Wawancara dengan Guru Sekolah Dasar Negeri**

Wawancara pertama dilakukan kepada Informan wanita berusia 29 tahun bernama Lidya Astriani Yang memiliki profesi sebagai guru di bidang mata Pelajaran tertentu sekaligus wali kelas pembimbing anak murid kelas 2 Sekolah Dasar Negeri, Pengalaman beliau mengajar sebagai guru dimulai sejak bulan April 2024 hingga saat ini. Wawancara dilakukan secara online melalui aplikasi *Whatsapp* menggunakan fitur telepon, beberapa media bukti wawancara dikumpulkan dalam bentuk rekaman suara, foto dokumentasi saat wawancara berlangsung, dan transkrip hasil perbincangan wawancara. Tujuan wawancara kepada Informan adalah untuk memperoleh data mengenai perilaku berbohong anak SD melalui pengalaman dan perspektif guru di Sekolah Dasar Negeri, data wawancara ini kemudian akan dibandingkan dengan data wawancara yang akan dilakukan dengan Guru Sekolah Dasar Swasta, mengingat perilaku berbohong dapat dilakukan di sekolah manapun.

Berikut merupakan rincian pertanyaan yang telah disusun oleh Penulis untuk proses wawancara dengan Guru Sekolah Dasar Negeri:

- a. Terima kasih atas ketersediaan waktunya untuk melakukan wawancara dengan saya, bolehkah bapak/ibu memperkenalkan diri terlebih dahulu?
- b. Seberapa sering anda mendapatkan anak murid berbohong saat di sekolah sejak tahun 2024 lalu hingga 2025 awal ini?
- c. Kapan dan di situasi seperti apa anda sering melihat atau mengalami fenomena perilaku berbohong murid?
- d. Motif berbohong seperti apa yang sering dilakukan murid? (menyontek, bohong dengan orangtua tentang apa yang terjadi di sekolah, mencuri, dll)
- e. Disaat murid tertangkap basah melakukan perilaku berbohong, respon ekspresi atau raut wajah seperti apa yang mereka tunjukkan? (Misalnya mereka terbata-bata, menghindari kontak mata, tertawa. Dll)
- f. Apakah perilaku berbohong yang dilakukan murid memberikan dampak negatif bagi anda?, mengapa?
- g. Upaya seperti apa yang anda lakukan untuk menghadapi perilaku berbohong murid? apakah mereka jera atau masih mengulangi kesalahan yang sama?
- h. Dengan cara apa murid mengakui kebohongan mereka? (harus diberikan hukuman terlebih dahulu, mereka mengakui dengan sendirinya, dsb)
- i. Terkait seberapa sering melihat perilaku berbohong di sekolah, menurut anda seberapa pentingnya edukasi mengenai berbohong pada anak? Boleh dijelaskan?
- j. Apakah sekolah sudah menerapkan sistem kegiatan pembelajaran sambil bermain?

- k. Adakah media lain yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran selain menggunakan media buku saat jam pelajaran berlangsung?
- l. Apakah saat ini kurikulum merdeka telah diterapkan di sekolah?
- m. Apakah pernah mengamati aktivitas anak memainkan *game* fisik (*tabletop games*) ketika di sekolah?
- n. Strategi apa yang seringkali digunakan untuk mengajarkan kejujuran?
- o. Apakah sekolah sudah memiliki fasilitas atau strategi lain untuk menanamkan kejujuran?
- p. Berdasarkan pengamatan anda, metode apa yang dinilai mampu mengajarkan anak untuk mengingat suatu hal?
- q. Adakah aktifitas ketika jam pelajaran yang meliputi aktifitas membaca cerita atau situasi mendikte anak murid?

## 2. Wawancara dengan Guru Sekolah Dasar Swasta

Wawancara kedua dilakukan dengan seorang Informan wanita berusia 25 tahun bernama Dwi Rahayu dengan profesi sebagai guru yang mengajar mata Pelajaran TIK, beliau memiliki pengalaman mengajar di bidang tersebut pada anak kelas 1 sampai dengan 6 yang berlaku hingga saat ini. di Sekolah Dasar Swasta Islam Sausan Ilmi. Wawancara dilakukan secara online melalui aplikasi *Whatsapp* menggunakan fitur telepon, beberapa media bukti wawancara dikumpulkan dalam bentuk rekaman suara, foto dokumentasi saat wawancara berlangsung, dan transkrip hasil perbincangan wawancara. Tujuan wawancara kepada Informan adalah untuk memperoleh data mengenai perilaku berbohong anak SD melalui pengalaman dan perspektif guru di Sekolah Dasar Swasta dan apabila data wawancara sudah terkumpul maka penulis akan melakukan perbandingan dengan data yang diperoleh melalui wawancara dengan guru Sekolah Dasar Swasta.

Berikut merupakan rincian pertanyaan yang telah disusun oleh Penulis untuk proses wawancara dengan Guru Sekolah Dasar Negeri:

- a. Terima kasih atas ketersediaan waktunya untuk melakukan wawancara dengan saya, bolehkah bapak/ibu memperkenalkan diri terlebih dahulu?
- b. Seberapa sering anda mendapatkan anak murid berbohong saat di sekolah sejak tahun 2024 lalu hingga 2025 awal ini?
- c. Kapan dan di situasi seperti apa anda sering melihat atau mengalami fenomena perilaku berbohong murid?
- d. Motif berbohong seperti apa yang sering dilakukan murid? (menyontek, bohong dengan orangtua tentang apa yang terjadi di sekolah, mencuri, dll)
- e. Disaat murid tertangkap basah melakukan perilaku berbohong, respon ekspresi atau raut wajah seperti apa yang mereka tunjukkan? (Misalnya mereka terbata-bata, menghindari kontak mata, tertawa. Dll)
- f. Apakah perilaku berbohong yang dilakukan murid memberikan dampak negatif bagi anda?, mengapa?
- g. Upaya seperti apa yang anda lakukan untuk menghadapi perilaku berbohong murid? apakah mereka jera atau masih mengulangi kesalahan yang sama?
- h. Dengan cara apa murid mengakui kebohongan mereka? (harus diberikan hukuman terlebih dahulu, mereka mengakui dengan sendirinya, dsb)
- i. Terkait seberapa sering melihat perilaku berbohong di sekolah, menurut anda seberapa pentingnya edukasi mengenai berbohong pada anak? Boleh dijelaskan?
- j. Apakah sekolah sudah menerapkan sistem kegiatan pembelajaran sambil bermain?
- k. Adakah media lain yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran selain menggunakan media buku saat jam pelajaran berlangsung?

- l. Apakah saat ini kurikulum merdeka telah diterapkan di sekolah?
- m. Apakah pernah mengamati aktivitas anak memainkan *game* fisik (*tabletop games*) ketika di sekolah?
- n. Strategi apa yang seringkali digunakan untuk mengajarkan kejujuran?
- o. Apakah sekolah sudah memiliki fasilitas atau strategi lain untuk menanamkan kejujuran?
- p. Berdasarkan pengamatan anda, metode apa yang dinilai mampu mengajarkan anak untuk mengingat suatu hal?
- q. Adakah aktifitas ketika jam pelajaran yang meliputi aktifitas membaca cerita atau situasi mendikte anak murid?

### 3. Wawancara dengan Psikolog Anak

Penulis melakukan wawancara tahap ketiga bersama dengan Psikolog anak bernama Widya Hasannah Winda yang merupakan seorang Psikolog wanita yang sebelumnya merupakan Psikolog umum, saat ini telah beroperasi menjadi Psikolog anak di *Nous Consulting*. Wawancara dilakukan secara Onsite berlokasi di Kantor *Nous Consulting*, beberapa bukti bentuk pengumpulan data berupa Video, foto dokumentasi saat wawancara berlangsung, rekaman suara, dan transkrip hasil wawancara. Tahap wawancara dengan psikolog berada dalam urutan ketiga setelah guru, dengan tujuan penulis untuk mengumpulkan data dari kedua guru sebelumnya yang kemudian data tersebut akan dibawa kepada Psikolog untuk dikonfirmasi kebenarannya, selain mengonfirmasi data wawancara dengan guru, wawancara dengan Psikolog anak juga bertujuan untuk memperkaya data seputar perilaku berbohong pada anak melalui perspektif seorang Ahli Psikolog Anak.

Berikut terdapat rincian pertanyaan yang telah disusun oleh Penulis untuk wawancara dengan Psikolog Winda:

- a. Terima kasih atas ketersediaan waktunya untuk melakukan wawancara dengan saya, bolehkah bapak/ibu memperkenalkan diri terlebih dahulu?
- b. Menurut anda apa itu perilaku berbohong?
- c. Motif berbohong seperti apa yang cenderung sering kakak temukan pada anak? Kalau ada yang konsultasi perihal masalah anak di sekolah (dalam konteks berbohong) atau kakak melihat sendiri mungkin bisa diceritakan?
- d. Menurut teori yang aku baca seputar tahap perkembangan anak, usia SD yang menurut Kemendikbud berusia 6-12 tahun itu adalah fase Pendidikan di mana anak tersebut sudah memasuki Pendidikan formal dan melatih cara berfikir dan Kemahiran mereka dalam membaca dan menulis. Itu salah satu faktor yang menjadi alasan saya untuk menargetkan anak usia SD untuk judul Skripsi saya, apakah efektif?
- e. Mengenai makna berbohong itu sendiri, sebagai orang yang berpengalaman mengajar anak SD kelas 2 dan 3, saya pernah mendapati anak murid saya berbohong secara langsung, namun ketika saya bertanya kepada mereka dengan maksud refleksi diri, mereka justru tidak mengetahui bahwa apa yang telah mereka perbuat adalah perilaku berbohong, menurut anda apakah penting untuk mengedukasi anak seputar perilaku berbohong pada anak sekolah dasar?
- f. Guru SD kelas 2 yang saya wawancarai mengatakan, bentuk perilaku berbohong yang sering terjadi itu adalah ketika mereka tidak mengerjakan PR (banyak alasan berbohong) dan apabila seorang anak berbuat masalah dengan anak murid lain, misalnya berantem, iseng. Menurut kakak jika dilihat melalui segi psikologis apa yang menjadi motivasi anak-anak ini untuk berbohong dalam kondisi tersebut?

- g. Bagaimana cara kita mengetahui bahwa seorang anak telah berbohong?
- h. Apa ciri-ciri perilaku anak yang sedang berbohong? Apakah ada ciri lain selain melalui perilaku mereka?
- i. Kemarin sewaktu aku wawancara dengan salah satu guru sekolah dasar negeri, beliau menyampaikan kalau anak-anak yang tertangkap basah berbohong seringkali memberikan respon ekspresi ketawa-ketiwi, dan menyenggol sesama pelaku. Berdasarkan respon yang mereka berikan, apakah bisa ditafsirkan bahwa mereka tidak merasa bersalah atas Tindakan berbohong mereka?
- j. Saya menemukan beberapa fenomena melalui berita yang didasari oleh perilaku berbohong anak, yang pertama kasus guru supriyani dipenjara karena seorang anak anggota kepolisian mengaku di aniaya, sedangkan kasus kedua berupa kepala sekolah yang dicurigai oleh polisi karena anak murid di sekolahnya mengaku dan berbohong sebagai korban penculikan, hanya karena ingin bolos sekolah, bagaimana tanggapan anda terhadap kasus tersebut (baik seberapa penting mengedukasi anak tentang berbohong, maupun pesan atau Kesan yang dapat dipelajari sebagai upaya untuk mengedukasi anak tentang berbohong)
- k. Menurut anda apakah perilaku berbohong itu adalah suatu perbuatan yang mampu membawa dampak yang besar bagi si anak itu sendiri maupun lingkungan sekitarnya?
- l. Faktor apa saja yang mempengaruhi seorang anak untuk berbohong baik di sekolah maupun ketika bersama orangtua mereka? Jika ada beberapa, boleh dijelaskan?
- m. Disaat anak tertangkap basah melakukan perilaku berbohong, respon ekspresi atau raut wajah seperti apa yang mereka tunjukkan? Baik melalui konsultasi ataupun saat kakak berada di luar jam kerja dan kakak mengalaminya secara langsung

(Misalnya mereka terbata-bata, menghindari kontak mata, tertawa. Dll)

- n. Menurut anda apakah ada cara efektif untuk membuat anak mengakui kebohongan mereka?
- o. Apakah ada cara efektif untuk membuat mereka jera dalam berbohong?
- p. Bentuk upaya yang sering terlihat dan dilakukan, ialah memberikan hukuman atau menegur secara langsung, menurut anda bagaimanakah seharusnya seseorang, guru, ataupun orangtua merespon terhadap anak yang berbohong? Siapa tau dengan cara yang dilakukan mereka, malah justru menjadi stimulasi untuk si anak untuk mengulangi kebohongan mereka.
- q. Apakah anda pernah menangani pasien dengan kasus anak berbohong? Seberapa sering?
- r. Terkait seberapa sering melihat perilaku berbohong, menurut anda seberapa pentingnya edukasi mengenai berbohong pada anak? Terutama upaya sebagai bekal di lingkungan Sekolah Dasar dan di manapun bersama orang tua, Boleh dijelaskan?
- s. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SD, anak kelas 2 yang dibimbing olehnya memiliki tingkat literasi yang sangat rendah, bahkan span waktu anak tersebut bertahan membaca buku cerita tidak lebih dari 10-15 menit. Apakah ada saran dari anda? Mungkin sesuatu yang ditambahkan dalam buku cerita tersebut agar dapat menarik perhatian si anak?

#### 4. Wawancara dengan orangtua pertama

dilakukan dengan seorang ibu rumah tangga bernama Lenni yang memiliki 4 anak dengan usia 1 sampai 6 SD, selain sebagai ibu rumah tangga, beliau juga bekerja sebagai pedagang makanan sehari-hari di rumah sehingga sembari membuka usaha, Ibu Lenni juga dapat mengawasi anak-anaknya. Wawancara ini dilakukan guna memperoleh data seputar perilaku berbohong pada anak ketika berada di lingkungan keluarga, yang di mana merupakan sumber bagi seorang anak untuk mempelajari banyak hal.

Berikut rincian pertanyaan yang akan digunakan pada saat wawancara Bersama dengan orang tua pertama, yang memiliki anak usia 7-9 tahun:

- a. Terima kasih atas ketersediaan waktunya untuk melakukan wawancara dengan saya, bolehkah bapak/ibu memperkenalkan diri terlebih dahulu?
- b. Seberapa sering anda mendapatkan anak anda berbohong belakangan ini?
- c. Kapan dan di situasi seperti apa anda sering melihat atau mengalami fenomena perilaku berbohong anak anda?
- d. Motif berbohong seperti apa yang sering dilakukan? (menyontek, menghindari kewajiban, mencuri,)
- e. Disaat anak tertangkap basah melakukan perilaku berbohong, respon ekspresi atau raut wajah seperti apa yang mereka tunjukkan? (Misalnya mereka terbata-bata, menghindari kontak mata, tertawa. Dll)
- f. Apakah perilaku berbohong yang dilakukan anak memberikan dampak negatif bagi anda?, mengapa?
- g. Upaya seperti apa yang anda lakukan untuk menghadapi perilaku berbohong anak? apakah mereka jera atau masih mengulangi kesalahan yang sama?

- h. Dengan cara apa anak mengakui kebohongan mereka? (harus diberikan hukuman terlebih dahulu, mereka mengakui dengan sendirinya, dsb)
- i. Terkait seberapa sering melihat perilaku berbohong, menurut anda seberapa pentingnya edukasi mengenai berbohong pada anak? Boleh dijelaskan?

#### **5. Wawancara dengan Orangtua kedua**

Wawancara dengan orangtua kedua dilakukan dengan seorang ibu rumah tangga bernama Kristin yang memiliki 2 anak usia 5 dan 1 SD. Beliau memiliki pekerjaan sebagai karyawan selain sebagai seorang Ibu rumah tangga, sehingga tidak memiliki cukup banyak waktu untuk memantau kedua anaknya. Wawancara ini, dilakukan dengan maksud agar penulis dapat memperoleh data seputar kebiasaan berbohong pada anak usia Sekolah Dasar melalui sudut pandang orangtua mereka.

Berikut rincian pertanyaan yang akan digunakan pada saat wawancara Bersama dengan orang tua pertama, yang memiliki anak usia 7-9 tahun:

- a. Terima kasih atas ketersediaan waktunya untuk melakukan wawancara dengan saya, bolehkah bapak/ibu memperkenalkan diri terlebih dahulu?
- b. Seberapa sering anda mendapatkan anak anda berbohong belakangan ini?
- c. Kapan dan di situasi seperti apa anda sering melihat atau mengalami fenomena perilaku berbohong anak anda?
- d. Motif berbohong seperti apa yang sering dilakukan? (menyontek, menghindari kewajiban, mencuri,)
- e. Disaat anak tertangkap basah melakukan perilaku berbohong, respon ekspresi atau raut wajah seperti apa yang mereka

- tunjukkan? (Misalnya mereka terbata-bata, menghindari kontak mata, tertawa. Dll)
- f. Apakah perilaku berbohong yang dilakukan anak memberikan dampak negatif bagi anda?, mengapa?
  - g. Upaya seperti apa yang anda lakukan untuk menghadapi perilaku berbohong anak? apakah mereka jera atau masih mengulangi kesalahan yang sama?
  - h. Dengan cara apa anak mengakui kebohongan mereka? (harus diberikan hukuman terlebih dahulu, mereka mengakui dengan sendirinya, dsb)
  - i. Terkait seberapa sering melihat perilaku berbohong, menurut anda seberapa pentingnya edukasi mengenai berbohong pada anak? Boleh dijelaskan?

#### **6. Wawancara dengan Ahli Illustrator**

Penulis melakukan wawancara dengan Ahli *Illustrator* Buku Cerita Anak bernama David Christian Tio, yang sudah memiliki pengalaman sebagai *Illustrator* Buku anak selama 7 Tahun. Tujuan dari wawancara bersama dengan *Illustrator* Buku Anak yakni untuk memperkaya data mengenai segala macam informasi teknis yang perlu diketahui ketika merancang sebuah yang ditujukan untuk target berupa anak-anak

Berikut rincian pertanyaan yang dirancang oleh penulis untuk keperluan saat melakukan wawancara dengan ahli *Illustrator* Buku Cerita Anak:

- a. Selamat siang kak, terima kasih sudah meluangkan Waktu untuk wawancara dengan saya, apakah kakak boleh memperkenalkan diri terlebih dahulu?
- b. Sudah berapa lama anda menjadi *Illustrator* buku anak-anak? apakah kakak pernah membuat buku cerita interaktif?

- c. berdasarkan hasil wawancara saya dengan guru SD, dalam elemen sebuah buku cerita, yang menurut mereka paling penting untuk diperhatikan itu adalah minimnya penulisan dan berwarna / *full color*, apakah kakak berpendapat demikian? apakah ada saran dari kakak mengenai buku cerita bergambar yang ideal untuk anak usia 6-9 tahun (SD) agar pesan dan edukasi mengenai kejujuran itu bisa dicerna dengan baik oleh mereka?
- d. Bentuk narasi cerita seperti apa yang cocok, selain bisa meluaskan imajinasi tapi juga dapat ngasih tau mereka kalau berbohong itu akibatnya begini. (mengingat yang aku angkat ini topiknya mengenai perilaku berbohong)
- e. Apakah baiknya narasi di cerita ini menanamkan perilaku kejujuran, atau pada akhir narasi diperlihatkan dampak dari berbohong?
- f. berdasarkan analisis yang saya lakukan pada guru, orangtua, dan psikolog. Anak-anak tidak akan mampu bertahan membaca sebuah buku cerita lebih dari 10-15 menit, dan minat membaca mereka terbilang rendah. Apakah ada cara yang efektif melalui aspek buku cerita ini, agar dapat mendorong anak untuk membaca buku cerita tersebut dari awal hingga akhir.
- g. Gaya visual seperti apa yang cocok untuk buku cerita yang ditujukan kepada anak usia 7-9 tahun.
- h. Latar seperti apa yang cocok untuk diceritakan agar dapat sekaligus mengedukasi anak tentang kejujuran? (disertakan contoh bila ahli bingung dengan pertanyaan)

## 7. Wawancara dengan Ahli *Board Game*

Penulis melakukan wawancara dengan ahli *board game* Bernama Ryan Sucipto yang dikenal sebagai salah satu *Game Doctors* dan memiliki pengalaman serta pengetahuan yang mendalam mengenai *Board game* dan juga *Card game*. Tujuan dari wawancara ini ialah untuk memperoleh informasi mengenai faktor dan aspek yang perlu

diperhatikan seputar perancangan *card game*, dan juga definisi dan pengertian lain yang mendalam mengenai media tersebut.

Berikut beberapa pertanyaan yang telah dirancang oleh penulis untuk sesi wawancara Bersama ahli *board game* Ryan Sucipto:

- a. Menurut kakak, apa saja elemen dasar yang wajib ada dan diperhatikan ketika merancang board/*card game*?
- b. Bagaimana cara menentukan mekanik *game* yang cocok untuk usia anak, terutama 7-9 tahun? Kalau untuk merepresentasikan konsep “jujur” dan “bohong” bagaimana cara mempertahankan agar tetap seimbang antara sisi menyenangkan dan edukatif?
- c. Apa perbedaan dalam perancangan board/*card game* untuk target usia dewasa dengan anak-anak?
- d. Menurut kakak, bagaimana cara merancang board/*card game* yang edukatif namun tetap entertaining untuk anak-anak sehingga tidak membuat mereka jenuh (dan terkesan menggurui)?
- e. Apa jenis reward *system* yang efektif digunakan dalam *board game* edukasi anak?
- f. Bagaimana cara mengukur tingkat kesulitan *game* untuk anak usia 7-9 tahun, agar relevan untuk dimainkan dan tidak membingungkan?
- g. Seberapa penting peran visual atau dalam board/*card game* anak? Elemen dan prinsip apa saja yang perlu diperhatikan?
- h. Apakah ada standar ukuran kartu dan penggunaan warna yang direkomendasikan oleh kakak untuk perancangan board/*card game* usia 7-9 tahun.
- i. Bagaimana cara menentukan jumlah kartu untuk pemain dan variasinya agar tidak membingungkan?
- j. Apa yang harus dihindari dalam merancang komponen visual dan teks pada kartu untuk anak-anak?

- k. Apakah ada metode playtest tertentu yang wajib diterapkan untuk *game* edukasi anak?
- l. Terkait topik kejujuran yang saya angkat, apakah jika di implementasikan kedalam *card game* dengan bantuan storytelling, serta bentuk pilihan Keputusan jujur dan berbohong cocok untuk mengedukasi anak? Jika iya, apa yang perlu diperhatikan dalam implementasi nya?
- m. Jika menyertakan lebih dari 1 ending (bertujuan untuk memperlihatkan konsekuensi dari Keputusan untuk jujur dan berbohong), bagaimana cara membuat variasi *gameplay* agar replayability-nya tinggi?
- n. Untuk konteks mengedukasi seputar perilaku kejujuran dan kebohongan, apakah lebih baik membuat kategori *card game multi-player* (anak bersama anak-anak lain) atau 1 on 1 (wali dengan anak)?
- o. *Level* seperti apa kah yang cocok atau perlu diperhatikan dalam board/*card game* yang akan dirancang untuk anak 7-9 tahun?
- p. Bagaimana cara menyeimbangkan aspek edukasi dan entertaining (menyenangkan) dalam *game* ini?
- q. Apa tips untuk membuat sebuah peraturan *game* yang mudah dipahami anak-anak tanpa bantuan orang dewasa secara berlebih? Kalau mengikut sertakan orang dewasa, bagaimana tips untuk membuat peraturan yang mudah dipengerti mereka?
- r. Bagaimana cara memastikan agar pemain anak-anak merasa adil dalam permainan *game* ini yang bertema kejujuran/kebohongan?
- s. Apakah ada rekomendasi material fisik untuk pembuatan *card game* secara fisik agar awet dan budget friendly? (karena target saya SES B-C)
- t. Apa tantangan terbesar yang pernah kakak alami ketika merancang board/*card game*? terutama dengan tujuan untuk mengedukasi

- u. Apa saja indikator yang menjadi penilaian bahwa sebuah board/card game sukses dari sisi *gameplay* maupun edukasi?

### 3.3.2 Observasi

Observasi dilakukan oleh penulis untuk melihat kondisi secara asli. Peran penulis adalah secara sadar menjadi bagian di dalam kegiatan, kehidupan, minat dan perilaku tersebut termasuk mempelajari bahasa yang digunakan penutur. Hasyim Hasanah (Hasanah, 2017 hlm. 21) memaparkan bahwa observasi atau pengamatan yang dilakukan sebagai salah satu cara ilmiah untuk memperoleh data di lapangan dengan menggunakan teknik berikut.

#### 1. Pengamatan Terfokus

penulis pada tahap ini telah melakukan *minitour observation* yaitu observasi pengamatan terfokus, di mana termasuk jenis pengamatan yang telah dipersempit untuk difokuskan pada aspek tertentu, observasi terfokus. Pengamatan terfokus dilakukan pada Lokasi Sekolah Minggu dari Gereja GBI Aetos yang berlokasi di Sangiang dengan kategori pengunjung berupa keluarga dengan SES B-C, Pengamatan pertama dilaksanakan di hari Minggu 23 Februari 2025 pada pukul 09.00 sampai dengan 13.00 mengikuti waktu keberlangsungan kegiatan Ibadah di Sekolah Minggu. Tujuan dari pengamatan terfokus ini adalah untuk mengamati apakah anak-anak sekolah minggu dengan usia 7-9 tahun berkesempatan untuk melakukan perilaku berbohong selama kegiatan Sekolah Minggu berlangsung ataupun sudah selesai.

Pengamatan yang dilakukan pada anak-anak Sekolah Minggu berdasarkan Aspek respon Ekspresi wajah dan keberlangsungan *gameplay* ketika anak memainkan *tabletop game*, Aspek ekspresi wajah dan konsistensi jawaban yang diberikan anak berdasarkan hasil wawancara dengan Psikolog Spesialis Anak yang dilakukan sebelum Pengamatan ini. Psikolog Winda, mengatakan bahwa

untuk melakukan pengamatan atau observasi pada anak-anak usia 7-9 tahun dapat dilakukan melalui Respon ekspresi wajah dan Gerak tubuh mereka serta melalui konsistensi jawaban dan perkataan yang diberikan anak.

Selain melakukan pengamatan terfokus, penulis juga melakukan observasi mengenai media *Tabletop Game* sekaligus *Card Game* pada kafe bertema *Tabletop games Gameopoly* yang berlokasi di Serpong, tujuan dilakukannya observasi ini bertujuan untuk mendalami referensi mekanik permainan *tabletop game* baik yang memiliki tema dan konsep relevan untuk topik perancangan penulis maupun berbeda untuk memperluas wawasan. Observasi dilakukan penulis di tanggal 25 Maret 2025 untuk mendalami jenis *card game* yang relevan untuk usia anak dan 17 April 2025 untuk mendalami berbagai jenis mekanik *Board Game* yang relevan dengan topik perancangan penulis.

### **3.3.3 Focus Group Discussion**

*Focus Group Discussion* (FGD) suatu proses pengumpulan data kualitatif yang dilakukan secara sistematis, dan bertujuan untuk mencari tahu tentang suatu masalah melalui diskusi kelompok (Rizal & Bisjoe, 2018). Penulis melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) kepada beberapa anak sekolah minggu yang berusia 7-9 tahun, dengan tujuan untuk memperoleh data mengenai perilaku berbohong pada anak usia 7-9 tahun dan mengoleksi data mengenai visual yang relevan untuk kategori usia 7-9 tahun, maka menggunakan media berupa beberapa buku cerita yang menopang gaya visual yang berbeda akan diberikan kepada anak-anak sebagai perbandingan visual yang mereka minati. *Focus Group Discussion* dilakukan di Lokasi Gereja GBI Aetos pada tanggal 23 Februari 2025 dengan waktu 11.00 sampai dengan 12.30

Berikut rincian pertanyaan yang disusun oleh penulis untuk kegiatan *Focus Group Discussion* Bersama dengan anak sekolah minggu:

- a. halo semuanya, terima kasih sudah mau diskusi dengan kakak ya. kalau boleh, mau kah kalian perkenalan diri dulu?
- b. kalian sendiri, pernah kah berbohong ? kalau mereka bingung dan malu, dikasih contoh, mereka angkat tangan aja kalo merasa pernah (misalnya gak ngerjain pr, gak mau mengakui kesalahan beberapa contoh utama mengacu dari hasil wawancara guru)
- c. kalau pernah, kenapa kalian berbohong? boleh diceritakan ke kakak?
- d. nah, kalau gitu. menurut kalian berbohong itu salah atau benar? boleh lho sambil berunding sama temen-temen.
- e. Kalau salah/benar, mengapa?
- f. disini siapa saja yang suka bermain *game*?
- g. *Game* seperti apa yang kalian pernah mainkan dan sukai?
- h. Kalau *game* tradisional seperti permainan kartu apakah kalian pernah bermain
- i. Menurut kalian permainan kartu (seperti uno) apakah sulit untuk dimainkan?
- j. Jika bermain *game* lebih suka sendiri atau Bersama teman?

#### 3.3.4 Studi Eksisting

Setelah melakukan observasi pada media internet, penulis menemukan beberapa media *tabletop game* yang telah diperjual belikan dan memiliki tema yang relevan dengan moral. Terdiri dari Kartu edukatif anak muslim berjudul Bintang Teladanku, Kartu belajar Mengenal Emosi, dan *board game* berjudul *Moral Conflict*. Ketiga media *tabletop game* tersebut akan di Analisis dengan menggunakan tabel SWOT, dengan tujuan untuk mengetahui *Strength*, *Weakness*, *Opportunity*, dan *Threat* yang dimiliki ketiga media tersebut.

### 3.3.5 Studi Referensi

Studi Referensi dilakukan oleh penulis untuk mencari referensi yang tepat agar dapat memberikan Gambaran kasar mengenai media yang akan dirancang, beberapa referensi yang dikumpulkan oleh penulis dengan tujuan sebagai contoh acuan gaya visual yang relevan dengan target secara keseluruhan, penulis menggunakan referensi gaya visual dari media buku cerita bergambar yang berjudul “10 Cerita Seru Mengenal Emosi” yang ditulis oleh Dhian Zhafarina dengan *illustrator* Jarikecil, referensi gaya pewarnaan penulis mencari beberapa berwarna pada aplikasi *Pinterest* yang akan dijadikan sebagai acuan. Dan mengenai *layout dan mekanik* kartu, penulis menggunakan beberapa desain *tabletop game* yang ditemukan melalui aplikasi *pinterest*, dengan tujuan untuk mencari acuan *layout visual* dan peletakan informasi pada komponen *game*.

