

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Tahapan dalam pembuatan *board game* ini dapat digunakan untuk mencapai tujuan. Tujuan pembuatan *board game* ini adalah untuk meningkatkan kesadaran anak-anak Dusun Ngadiprono dalam pentingnya pengetahuan bambu dan juga pemanfaatan dalam bambu, terutama di daerah yang dekat dengan hutan bambu. Dalam merancang pembuatan *board game* yang efektif dan sesuai dengan tujuannya, diterapkan pada enam tahap Müller-Roterberg (2018), yaitu *understand*, *observe*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan juga *test*.

3.1.1. Metode Pengumpulan Data

3.1.1.1 *Understand*

Tahap ini bertujuan untuk memahami konteks dari latar belakang masalah secara menyeluruh. Dalam penelitian ini dilakukan melalui studi literatur terdahulu yang menjelaskan mengenai kondisi-kondisi yang ada didalam Dusun Ngadiprono. Penulis mendapatkan jika adanya kesenjangan pengetahuan bambu pada kalangan dewasa dengan anak – anak.

Hasilnya menunjukkan bahwa belum ada media edukasi yang spesifik membahas mengenai bambu secara menarik. Pengetahuan dasar tentang jenis bambu, fungsi ekologis, serta nilainya belum menjadi bagian pembelajaran mereka. Hal ini merupakan hal yang sangat disayangkan karena lingkungan mereka yang sangat kaya akan bambu dan dekat dengan bambu.

3.1.1.2 *Observe*

Penulis melakukan observasi dengan dengan pengamatan lingkungan, tempat bermain anak-anak. Menurut hasil yang didapatkan dari pertemuan penulis dengan supervisi nya, mendapatkan jika anak-anak

sering terlihat bermain dan mengelilingi hutan bambu. Namun selama di hutan bambu sendiri mereka tidak banyak tau mengenai bambu, mereka selama di hutan bambu asik dengan hadphone masing-masing.

3.1.1.3 Define

Pada tahap ini dirumuskalah masalah utama yaitu kurangnya media pembelajaran yang relevan dan menarik untuk mengenalkan bambu kepada anak-anak. Kurangnya juga intregrasi antara lingkungan sekitar dengan materi pembelajaran menyebabkan anak-anak kesulitan dalam mengaitkan dalam realitas sehari-hari. Permasalahan ini menjadi dasar utama dalam menyusun solusi yang akan dikembangkan pada tahap berikutnya.

3.1.2. Metode Perancangan Karya

3.1.2.1 Ideate

Brainstroming dilakukan oleh peneliti dengan teman-teman peneliti sehingga memunculkan berbagai ide yang ada. Dari berbagai ide yang muncul, *board game* menjadi media yang dinilai mampu untuk menjadi mendia edukatif untuk anak-anak. *Board game* ini memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, berkompetisi dengan sehat dan bermain mengenai bambu. Ide utama adalah membuat permainan petak-petak yang berisikan gambar bambu di ujung petak untuk mendapatkan kartu-kartu yang dapat menstimulasi rasa keingin tahuan serta memperkenalkan konsep-konsep dasar seputar bambu. Dalam langkah ini awal pembuatan *board game*, penulis tidak langsung menemukan ide konsep yang dapat diaplikasikan. Terdapat draft awal, seperti awal yang dijelaskan penulis melakukan *brainstorming* dengan teman-teman penulis. Tujuannya untuk mendapatkan ide-ide yang ada di dalam percakapan yang ada. Penulis menyesuaikan jenis *board game* dengan apa yang bida

digunakan oleh anak-anak, Karna *board game* untuk anak perlu sederhana dan juga mudah dimengerti.

Penulis melakukan banyak pencarian mulai dari literatur dalam penulisan karya ilmiah, lalu juga media sosial, buku-buku cerita dan situs web yang ada. Seiring berjalannya waktu penulis mendapatkan sebuah referensi yang menurut penulis cocok untuk anak-anak Dusun Ngadiprono. Penulis merasa referensi yang ditemukan cocok untuk anak-anak mulai segi design, segi warna dan lainnya.

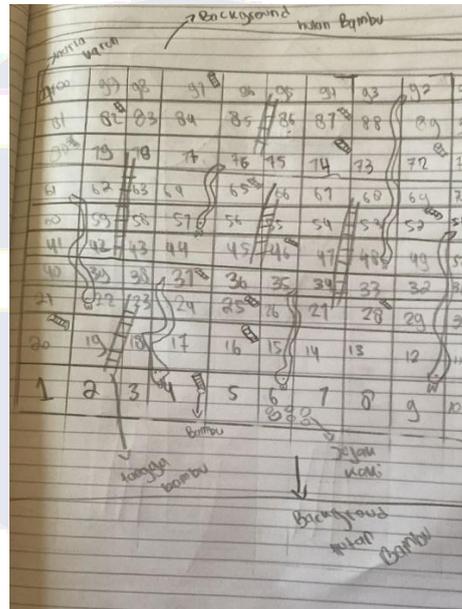


Gambar 3.1 Referensi

3.1.2.2 *Prototype*

Setelah ide dipilih, tahap berikutnya adalah membuat prototipe *board game*. Prototipe awal dibuat dengan desain sederhana berupa papan permainan dengan jalur petualangan yang dihiasi gambar bambu, rumah bambu, dan hutan bambu. Setiap petak permainan berisi tantangan dan informasi ringan seperti pengetahuan mengenai bambu, pertanyaan atau tantangan yang bertanya mengenai bambu dan juga kartu misi untuk diselesaikan secara bersama-sama. Dalam tahap ini penulis mulai mengembangkan idenya mulai dari pembuatan logo dan juga *layout* yang akan digunakan oleh penulis. Penulis mulai membuat design kotor dari

layout dan juga logo yang ingin digunakan. Pada pembuatan *board game* ini penulis tidak bekerja secara sendirian dirinya banyak bertanya dengan teman-temannya dan meminta pendapat dari temannya. Dari sanalah penulis mulai banyak mendapatkan ide-ide baru dan ide yang akan ia tuliskan sehingga ia mengembangkan ide-ide tersebut.



Gambar 3.2 Layout awal

3.1.2.2 Test

Pengujian dilakukan dengan melibatkan langsung anak-anak di Dusun Ngadiprono. Penulis ingi mereka mintai untuk mencoba *board game* dalam kelompok kecil. Penulis mengamati respon mereka terhadap aturan permainan, materi yang disampaikan, dan keterlibatan selama bermain. Hasil pengujian menunjukkan bahwa anak-anak merasa tertarik dan mulai aktif bertanya tentang informasi yang muncul dalam permainan. Mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi, dan beberapa bahkan menyebutkan ingin membuat permainan serupa untuk dibawa ke sekolah.

3.2. Rencana Anggaran

Dalam pembuatan *board game* terdapat anggaran yang perlu dikeluarkan bagi segi jasa maupun produk, diuraikan sebagai berikut pada tabel 3.3

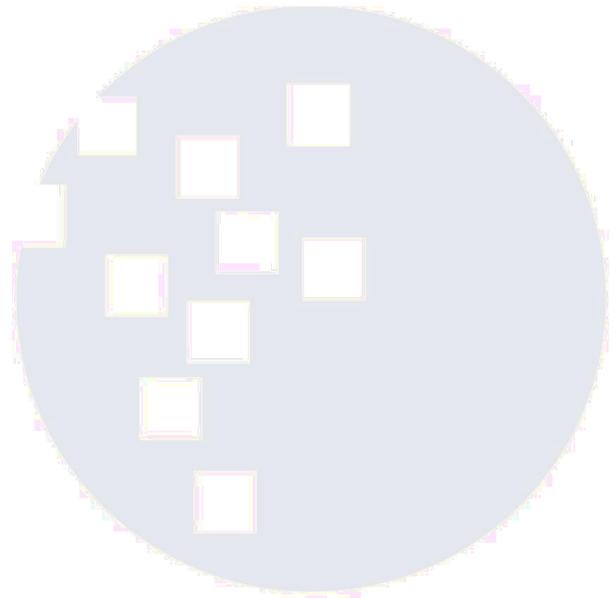
Tabel 3.3 Rencana Anggaran

No	Kategori	Keterangan	Estimasi harga satuan	Kuantitas	Total estimasi harga
1	Desain	Jasa ilustrator			1.000.000
2	Komponen boar game	Print <i>board game</i> uji coba	300.000	1	300.000
		Print <i>board game</i>	300.000	2	600.000
		Print kartu	10.000	25	250.000
		Dadu dan ember	20.000	2	40.000
		Kotak <i>board game</i>	50.000	2	100.000
3	Hadiah untuk anak – anak	Snack			350.000
		Thank you card		30	70.000
		Keranjang anyaman		30	120.000
Total					2.830.000

3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI

Target luaran dari *board game* ini adalah penulis akan mendaftarkan *board game* petualangan hutan bambu untuk mendapatkan Hak Kekeyaan Intelektual (HKI). Selain dari itu Penulis akan dirilis dan dimainkan pada acara Srawung

Padang Mbulan di Dusun Ngadiprono sehingga akan di publikasikan dan dokumentasi akan di unggah Instagram @pasarpringan.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA