

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek perancangan yang ditentukan oleh penulis sebagai target *audiens* atas perancangan yang akan dibuat.

1. Demografis

a. Target Utama

- 1) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- 2) Usia : 10-12 tahun

Menurut Jean Piaget dalam teori perkembangan kognitif anak, beberapa tahapan menjelaskan bahwa anak berusia 2-7 tahun (Pra-operational) merupakan masa anak berkemampuan berpikir melalui simbolik dan pola, pada usia 7- 11 tahun (Concrete Operational) adalah masa anak mampu menorganisasi bentuk pemikiran logis dan rasional untuk memahami suatu kondisi dan mencoba mendalami makna nya (Kontemplasi).

3) Pendidikan : Sekolah Dasar

Kelompok usia secara demografis mengindikasikan kemungkinan tingkat pendidikan yang dapat ditempuh, usia anak sekolah kelas 4 sampai dengan 6 SD. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014 (Bab 1, pasal 1 ayat 6) anak usia sekolah adalah anak umur lebih dari 6 tahun dan sebelum usia 16 tahun. Dalam kategori usia Kementerian Kesehatan, usia anak-anak pada umur 5 sampai 9 tahun dan remaja pada 10 sampai 18 tahun.

b. Target sekunder

Pada target sekunder bertuju pada guru/instansi pendidikan yang berkemungkinan dapat mengakses boardgames yang dirancang

sebagai media pembelajaran anak-anak atau peserta didik nya sebagai guru atau pengajar

- 1) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- 2) Usia : 25-40

Kategori usia berdasarkan kemenkes bahwa usia dewasa adalah 19 hingga 44 tahun.

- 3) SES : B-C2

Berdasarkan klasifikasi Nielson mengenai SES di Indonesia, C2 mengarah pada tingkat pengeluaran bulanan rumah tangga dengan ukuran Rp. 1.000.000 – Rp.1.500.000, C1 dengan ukuran 1.500.000 – 2.000.000 dan B dengan ukuran ekpenditur 2.000.000 – 3.000.000. Klarifikasi SES ini juga berdasarkan pada informasi bahwa orang tua dari murid pada daerah penelitian banyak yang bekerja sebagai pedagang dan petani.

2. Geografis

Pemilihan area di Kota Bandung, alasan penulis memilih area tersebut dikarenakan Kota Bandung memiliki beberapa kawasan yang rentan longsor, sehingga perancangan ini diharapkan dapat relevan dan aplikatif terhadap wilayah tersebut.

3. Psikografis

- a. Anak-anak yang belum paham mengenai tanah longsor maupun mitigasi tanah longsor.
- b. Anak-anak dengan antusias belajar dan rasa penasaran yang tinggi.
- c. Anak-anak yang senang bermain.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah menggunakan metode perancangan *game* Tracy Fullerton. Metode ini berdasar dari bukunya yang berjudul *Game Design Workshop : A Playcentric Approach to creating Innovative Games 5th Edition*. Langkah-langkah dari metode ini adalah *Ideation*, *Prorotyping*, dan *Playtesting* Pemilihan metode ini

karena pendekatan metode yang banyak berfokus pada *prototyping* dan *playtesting*.

3.2.1 Ideation

Ideation adalah langkah paling awal dalam mendesain sebuah game, hal yang paling pertama yang dilakukan adalah mencari ide, ide dapat datang dari mana saja dan kapan saja, dalam penelitian ini ide berdasar dari pengumpulan data kualitatif. Setelah itu akan melakukan brainstorming, mind mapping, dan membuat moodboard. Setelah itu maka langkah selanjutnya adalah mengubah ide tersebut menjadi sebuah game dengan menentukan formal elemen dan menentukan fitur di dalam game.

3.2.2 Prototyping

Prototyping adalah langkah berikutnya dalam mewujudkan ide ke dalam model yang dapat dimainkan. Tidak hanya membuat permainan secara fisik namun juga memvisualisasikan permainan tersebut. Pada tahapan awal, model yang dibuat secara fisik akan dibuat secara *prototype* untuk diuji coba mekanisme permainannya terlebih dahulu. Tracy Fullerton menekankan bahwa *prototyping* merupakan salah satu step yang krusial (h.251) tidak hanya memvisualisasikan model permainan secara fisik namun kita dapat berkreasi dengan kreatif dan bereksperimen.

3.2.3 Playtesting

Playtesting merupakan salah satu aktivitas yang penting dalam mendesain sebuah permainan. Tujuan dari dilakukannya *playtesting* ini adalah untuk mendapat *feedback* dari pemain sehingga *feedback* dapat mengembangkan kekurangan dari permainan tersebut menjadi lebih baik.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan untuk penelitian ini akan dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, studi eksisting, dan studi referensi untuk memahami bagaimana upaya mitigasi tanah longsor terlaksanakan di sekolah-sekolah khususnya untuk target anak-anak. Tujuan utama dalam pengumpulan data ini

adalah untuk menambah wawasan tentang tanah longsor, *behavioral* dari target audiens, serta studi-studi yang dapat membantu penulis untuk lebih memahami media board game yang akan dirancang.

3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan oleh penulis untuk mengamati perilaku anak-anak ketika bermain dan mengamati perilaku mereka ketika belajar. Observasi akan dilakukan di SD Negeri Cikudayasa 02. Hasil dari observasi nantinya akan mempengaruhi ke mekanisme permainan pada *board game*. Berikut adalah tahapan observasi yang akan dilakukan.

1. Pengamatan Deskriptif

Pada tahapan observasi ini penulis akan mengamati situasi dan kondisi tanpa melakukan interaksi. Tujuan observasi ini adalah mendapatkan gambaran umum tentang perilaku anak-anak ketika jam istirahat dengan bagaimana perilaku mereka ketika sedang bermain dan berinteraksi sesama sebagai penelitian yang berpengaruh pada media *board game*.

2. Pengamatan Terfokus

Tahapan observasi ini akan mengamati secara terfokus pada perilaku individual anak-anak ketika berinteraksi satu sama lain maupun tingkat fokus mereka ketika pemaparan materi di kelas. Tujuan dari observasi ini dilakukan adalah mengetahui seberapa lama fokus anak-anak ketika berada di kelas dan apa yang dilakukan oleh guru untuk menarik semangat mereka dalam kembali belajar.

3.3.2 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk pengumpulan data primer yang bersumber langsung dari sekolah tentang program mitigasi, memahami kurikulum disekolah. Tidak hanya itu, dengan metode wawancara ini penulis akan mendapat insight yang lebih luas untuk merancang.

1. Wawancara dengan Kepala Sekolah

Wawancara ini akan dilakukan dengan Kepala Sekolah SD Negeri Cikudayasa 02, Rosmiati, M.Pd. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui apakah disekolah memiliki kurikulum untuk pembelajaran mitigasi bencana, tanggapan sekolah terhadap pembelajaran mitigasi bencana, pandangan sekolah terhadap media pembelajaran mitigasi bencana, berikut adalah pertanyaan wawancara.

- a. Apakah sekolah memiliki kurikulum pembelajaran tentang mitigasi bencana?
- b. Apakah ada plan ke depannya untuk memberikan pembelajaran mitigasi bencana kepada anak-anak sekolah?
- c. Bagaimana pembelajaran mitigasi bencana berlangsung? Apakah ada petugas yang bantu dalam menjelaskan materi seperti SPAB, BPBD, pemadam kebakaran atau petugas yang bersangkutan lainnya?
- d. Apakah seluruh siswa akan berpartisipasi dengan program pembelajaran mitigasi bencana tersebut?
- e. Apa saja kendala yang dialami ketika menerapkan pembelajaran mitigasi bencana kepada anak-anak?
- f. Apakah dilakukan *briefing* terlebih dahulu dengan guru-guru untuk penyampaian materi tentang mitigasi bencana
- g. Bagaimana program tersebut berlangsung? Apakah disertakan dengan praktek/simulasi langsung atau penyampaian materi oleh petugas?
- h. Apakah dengan adanya media bantuan akan lebih memudahkan dalam penyampaian materi kepada anak-anak?
- i. Apakah media pembelajaran yang interaktif, contohnya seperti *board game* akan menarik perhatian anak-anak untuk berpartisipasi dalam pembelajaran?

2. Wawancara kelompok dengan guru

Wawancara guru dilakukan bertujuan untuk mengetahui perilaku siswanya.

- a. Bagaimana pandangan Anda tentang tingkat pemahaman siswa disekolah ini terkait jenis-jenis bencana di Indonesia?
- b. Menurut Anda, seberapa penting pembelajaran mitigasi bencana diajarkan di sekolah?
- c. Menurut Anda, metode pembelajaran seperti apa yang efektif untuk pembelajaran?
- d. Apa saja kendala yang dialami ketika sedang menjelaskan di kelas?
- e. Apakah Anda pernah menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif seperti permainan edukatif untuk pembelajaran pada biasanya? Jika pernah bagaimana tanggapan siswa?
- f. Apakah media tradisional seperti buku atau metode ceramah lebih efektif atau media interaktif seperti video, permainan, dan simulasi akan lebih membantu pemahaman siswa?

3.3.3 Studi Eksisting

Studi eksisting merupakan salah satu metode penelitian yang dilakukan untuk menganalisis perancangan yang sudah dirancang atau sudah terlaksanakan dengan topik yang sama untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan pada perancangan yang telah ada. Metode ini dilakukan untuk memahami lebih lanjut perancangan *board game*, serta akan membantu penulis lebih memahami tentang beberapa permainan *board game* dalam topik perancangan mengenai mitigasi bencana dan menjadi salah satu acuan bagi penulis dalam merancang perancangan ini.

3.3.4 Studi Referensi

Studi referensi merupakan salah satu metode penelitian yang dilakukan untuk menganalisis berbagai media *board game* dengan topik penelitian yang berbeda-beda dari berbagai sumber yang berbeda. Studi

referensi akan dilakukan dengan tujuan menganalisis berbagai kelebihan maupun kelemahan dari berbagai permainan *board game* untuk membantu penulis lebih memahami berbagai mekanisme permainan dalam merancang perancangan.

