

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek perancangan untuk kampanye interaktif yang mengasah kemampuan anak dalam mengambil keputusan.

1. Demografis

Primer

- a. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
- b. Usia: 7-12 tahun.

Anak-anak usia 7-12 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka mulai memahami hubungan sebab-akibat dan logika sederhana, tetapi tetap memerlukan dukungan dari orang dewasa dalam pengambilan keputusan (Santrock, 2019). Pada usia ini, anak-anak juga mulai mengembangkan keterampilan sosial dan kolaborasi melalui permainan, seperti *board game*, yang mendorong mereka untuk berpikir secara strategis dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan sebelum membuat keputusan (Papalia, 2018).

- c. Pendidikan: SD
- d. Status Ekonomi Sosial (SES): A-B

Sekunder

- a. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
- b. Usia: 33-45 tahun
- c. Pendidikan: S1, D4, S2
- d. Status Ekonomi Sosial (SES): A-B

Status Literasi Digital di Indonesia tahun 2021, Dalam survei tersebut, ditemukan bahwa masyarakat dengan pendidikan tinggi dan yang tinggal di daerah urban cenderung memiliki indeks literasi digital di atas rata-rata nasional. Ini menunjukkan bahwa keluarga dari kelompok SES

menengah ke atas, yang umumnya memiliki akses pendidikan yang lebih baik, juga berpotensi memiliki pemahaman yang lebih baik lagi terhadap media edukatif (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2021).

3. Geografis

Pertumbuhan penduduk di Kota Tangerang dinilai stabil, hanya menunjukkan sedikit variasi dari tahun-tahun sebelumnya. Kecamatan Cipondoh memiliki jumlah penduduk terbesar, yaitu 252.136 jiwa, disusul Kecamatan Karawaci dengan 186.129 jiwa, dan Kecamatan Pinang dengan 182.622 jiwa. Persebaran penduduk ini merata di seluruh kecamatan di Kota Tangerang, sehingga tidak terjadi disparitas yang signifikan antarwilayah (Badan Pusat Statistik Kota Tangerang, 2024).

4. Psikografis

Primer

- a. Anak-anak yang senang berinteraksi dalam permainan strategi dan keputusan, seperti board game.
- b. Anak-anak yang menyukai tantangan, terutama dalam interaksi kompetitif.
- c. Anak-anak yang suka bermain dengan teman-teman atau aktivitas sosial yang melibatkan kerjasama, kompetisi, dan pengembangan keterampilan sosial.
- d. Anak-anak yang membutuhkan bimbingan dalam pengambilan keputusan, karena mereka masih belajar memahami konsekuensi dari pilihan mereka.

Sekunder

- e. Orang tua yang menyadari pentingnya keterampilan pengambilan keputusan pada anak usia dini.
- f. Orang tua yang mencari media edukatif non-digital untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial anak-anak.

- g. Orang tua yang terbiasa melibatkan anak dalam aktivitas bermain bersama, terutama permainan fisik seperti boardgame.
- h. Orang tua dari SES B-A yang familiar dengan teknologi, namun memilih permainan fisik sebagai sarana belajar interaktif bagi anak-anak mereka.
- i. Orang tua yang tertarik pada metode pengajaran yang menyenangkan dan interaktif, serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis pada anak.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Human Centered Design Toolkit (IDEO.org, 2009) menjelaskan sebuah metode desain yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman manusia. HCD ini terdiri dari tiga fase: *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Pada fase pertama *Inspiration*, pengguna diamati dan diwawancarai untuk benar-benar memahami kebutuhan dan pengalaman mereka. Pada fase kedua *Ideation*, ide dikumpulkan dan konsep dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan pengalaman yang teridentifikasi dengan menggunakan metode seperti *brainstorming*, pembuatan prototipe, dan pengujian. Terakhir, pada fase ketiga *Implementation*, solusi yang direncanakan diimplementasikan dan diuji untuk memastikan solusi yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pengguna dan bertindak secara akurat. Buku ini juga menjelaskan secara rinci bagaimana alat-alat seperti *Customer Journey Mapping* dapat digunakan untuk melihat interaksi pengguna dengan suatu produk atau layanan dan *User Profiling* untuk membangun profil pengguna yang terperinci melalui identifikasi karakteristik, kebutuhan, dan motivasi mereka.

Designing and Conducting Mixed Methods (Creswell, Plano Clark, 2018) menjelaskan bahwa penelitian metode campuran didefinisikan sebagai pengumpulan, analisis, dan integrasi data kualitatif dan kuantitatif dalam satu studi atau dalam serangkaian studi. Buku ini menawarkan panduan praktis tentang cara menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif untuk meningkatkan presisi dan validitas temuan dalam penelitian. Untuk memperoleh data tersebut, akan dilakukan

pendekatan pengumpulan data penelitian metode campuran seperti menggunakan kuesioner, wawancara, dan FGD.

3.2.1 Inspiration

Penelitian awal dilakukan untuk memahami lebih jauh tentang kebutuhan, motivasi, dan tantangan anak-anak berusia 7 hingga 12 tahun. Data dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara mendalam, FGD, dan studi referensi yang terkait dengannya. Selain itu, untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan memadai dalam konteks permainan papan, wawancara dilakukan dengan para ahli permainan papan untuk membahas mekanisme permainan yang dapat mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan di kalangan anak-anak. Lebih jauh, wawancara dengan psikolog anak juga merupakan bagian penting untuk mengetahui perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mengenai anak-anak berusia 7 hingga 12 tahun. Tujuan dari fase ini adalah untuk mengidentifikasi peluang desain yang berpusat pada pengguna dan memastikan adanya relevansi dan manfaat bagi anak-anak dalam solusi yang dikembangkan.

3.2.2 Ideation

Pada fase *Ideation*, hasil penelitian yang diperoleh dari fase *inspiration* mulai diterjemahkan menjadi konsep desain awal. Ini termasuk proses curah pendapat untuk mengembangkan berbagai solusi kreatif, dengan para ahli dibidang desain permainan dan psikologi anak. Prototipe awal *board game* dikembangkan berdasarkan wawancara ahli dan psikolog. Ini untuk memastikan bahwa mekanisme permainan lebih dari sekadar menghibur, tetapi juga mendukung pengembangan pengambilan keputusan anak-anak. FGD dengan orang tua membantu lebih memahami kesukaan dan kebutuhan anak-anak mereka. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan ide-ide inovatif, merancang prototipe yang sesuai, dan menguji konsep melalui umpan balik dari para ahli dan calon pengguna. Ini termasuk proses curah pendapat untuk mengembangkan berbagai solusi kreatif, dengan para ahli di bidang desain permainan dan psikologi anak.

3.2.3 Implementation

Tahap Implementasi melibatkan pengujian prototipe yang dikembangkan secara seksama dan mengamati prototipe karya tersebut diuji di lingkungan nyata dengan anak-anak dan orang tua. Pengujian produk lebih mendalam, diikuti dengan wawancara dengan para ahli *board game* dan psikolog anak untuk meningkatkan desain permainan sesuai dengan perkembangan anak-anak. Prototipe sebaliknya juga akan menciptakan peluang untuk mengetahui efisiensi *board game* dalam melatih pengambilan keputusan dan juga selama penggunaan, menguji pengguna secara umum.

Umpan balik ini akan digunakan untuk menyempurnakan lebih lanjut desain *board game* yang kemudian diproduksi dan diimplementasikan dalam skala besar. Sasaran utama yang ditetapkan oleh fase ini adalah bahwa solusi yang dikembangkan harus menarik secara teknis dan visual selain memiliki hasil nyata yang nyata bagi perkembangan anak-anak.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang digunakan dalam penelitian ini mengintegrasikan berbagai metode pengumpulan data, termasuk teknik wawancara, *focus group discussion* (FGD), dan penyebaran kuesioner untuk mendapatkan pemahaman komprehensif tentang pengalaman dan kebutuhan orang tua. Wawancara memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi cerita dan perspektif unik setiap orang tua, sementara FGD memungkinkan diskusi kelompok yang lebih dinamis di mana orang tua dapat berbagi perspektif dan solusi terhadap tantangan yang mereka hadapi.

Selain itu, kuesioner dirancang untuk mengumpulkan data kuantitatif yang relevan untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai permasalahan yang muncul di kalangan orang tua, khususnya orang tua siswa sekolah dasar. Tujuan utama dari kombinasi teknik pengumpulan data ini adalah untuk memberikan pemahaman yang kaya dan mendalam tentang berbagai tantangan dan kebutuhan yang dihadapi orang tua dalam mendukung tumbuh

kembang anaknya agar media interaktif yang dirancang nantinya dapat lebih relevan, efektif dan relevan. Pengalaman nyata yang dialami orang tua dan anak.

3.3.1 In-depth Interview

Penulis melakukan wawancara mendalam dengan psikolog anak dan ahli *board game* sebagai teknik pengumpulan data utama. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan wawasan tentang bagaimana proses pengambilan keputusan berkembang pada anak usia 7-12 tahun, dan bagaimana desain permainan papan dapat mendukung keterampilan tersebut.

Melalui wawancara dengan psikolog anak, penulis mengeksplorasi faktor kognitif, emosional, dan sosial yang mempengaruhi kemampuan pengambilan keputusan anak. Sementara itu, wawancara dengan pakar permainan papan memberikan wawasan tentang mekanisme permainan yang menginspirasi pemikiran kritis dan keterampilan pengambilan keputusan anak-anak. Hasil wawancara ini akan menjadi dasar untuk merancang permainan papan yang relevan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan anak.

1. Wawancara dengan Psikolog

Penulis akan melakukan wawancara mendalam dengan psikolog klinis anak dan remaja, untuk mendapatkan wawasan ahli mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pengambilan keputusan anak usia 7 hingga 12 tahun. Melalui wawancara ini, penulis dapat menggali pengetahuan dan pengalaman klinis para psikolog terkait, yang penting untuk memahami perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak dalam konteks pengambilan keputusan.

Informasi ini akan membantu dalam merancang media interaktif yang efektif dan sesuai dengan perkembangan serta memberikan panduan yang tepat kepada orang tua dan pengasuh. Instrumen pertanyaan wawancara kepada psikolog diambil dari berbagai teori perkembangan anak dan pengambilan keputusan, antara lain:

- a. Apa saja faktor utama yang mempengaruhi kemampuan anak dalam mengambil keputusan pada usia 7-12 tahun?
- b. Bagaimana peran orang tua dan lingkungan dalam mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan anak?
- c. Apa strategi atau teknik yang dapat diterapkan untuk membantu anak-anak pada usia ini membuat keputusan yang lebih baik?
- d. Bagaimana perbedaan dalam perkembangan kognitif mempengaruhi kemampuan anak dalam membuat keputusan?
- e. Apa dampak dari pengalaman dan eksperimen dalam proses pengambilan keputusan anak?
- f. Bagaimana cara mengajarkan anak untuk menilai konsekuensi dari keputusan mereka secara efektif?
- g. Apa perbedaan pendekatan yang perlu dilakukan antara anak yang lebih muda (7-10 tahun) dan yang lebih tua (10-12 tahun) dalam mengasah keterampilan pengambilan keputusan?

2. Wawancara dengan Ahli *Board Game*

Selanjutnya, penulis mewawancarai seorang desainer *board game* untuk mendapatkan wawasan tentang prinsip-prinsip desain yang terkait dengan perancangan *board game* untuk anak-anak dan remaja. Wawancara ini memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi perspektif, pengalaman, dan teknik desain yang digunakan dalam menciptakan permainan edukatif yang efektif, khususnya untuk membantu anak-anak mengasah keterampilan pengambilan keputusan.

Informasi dari wawancara ini sangat penting untuk memastikan bahwa permainan papan dirancang tidak hanya menarik secara visual dan menyenangkan, namun juga memiliki elemen pembelajaran yang mendalam. Wawasan yang diberikan oleh Isa Akbar akan menjadi panduan utama dalam proses desain, memastikan game ini seimbang antara hiburan dan pendidikan. Indikator pertanyaan

wawancara desainer *board game* untuk mengetahui desain permainan dan sistematis permainan, sebagai berikut:

- a. Menurut anda, Apa prinsip-prinsip dasar desain *board game* yang harus dipertimbangkan ketika merancang game untuk anak-anak serta remaja?
- b. Bagaimana target usia mempengaruhi perancangan *board game*, baik secara elemen desain dan kompleksitas permainan?
- c. Apa yang perlu diperhatikan agar game tetap menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak?
- d. Apakah ada metode visual atau elemen khusus yang mampu membantu anak-anak memahami aturan permainan?
- e. Bagaimana merancang *board game* yang bisa memberikan keseimbangan antara elemen pembelajaran dan elemen “fun” dalam *board game*?
- f. Apakah Anda pernah mendesain *board game* edukatif untuk anak-anak? Jika iya, bisakah Anda berbagi pengalaman Anda dalam merancang *board game* tersebut? Apa tantangan utama yang Anda hadapi dan bagaimana Anda mengatasinya?
- g. Ketika anda mendesain *board game* edukatif, bagaimana cara anda menguji dan mengevaluasi efektivitas *board game* tersebut?
- h. Apa strategi yang Anda gunakan untuk memastikan bahwa anak-anak tetap terlibat dan termotivasi saat bermain *board game* edukatif? Bagaimana Anda menangani potensi kebosanan atau frustrasi yang mungkin dirasakan anak-anak?
- i. Bagaimana Anda mengumpulkan dan menggunakan feedback dari anak-anak untuk mengatasi dan meningkatkan desain *board game*?
- j. Menurut Anda, pendekatan bermain seperti apa (kompetitif, kolaboratif, simulatif, dll) yang paling mendukung pengembangan keterampilan pengambilan keputusan pada anak-anak?

- k. Menurut Anda, berapa durasi optimal untuk sebuah *board game* yang dirancang untuk anak-anak usia 7-12 tahun agar tetap menarik dan menyenangkan?

3. *Focus Group Discussion*

Tahap selanjutnya, penulis melakukan diskusi kelompok terfokus (*Focus Group Discussion* atau FGD) dengan anak-anak berusia 7-12 tahun untuk memahami lebih dalam mengenai proses pengambilan keputusan pada usia ini. Diskusi ini bertujuan untuk menggali perspektif anak-anak terkait tantangan, kebiasaan, serta faktor-faktor yang memengaruhi cara mereka membuat keputusan. Melalui FGD, penulis dapat memperoleh wawasan yang lebih jelas tentang cara berpikir anak-anak dalam pengambilan keputusan, yang akan membantu dalam merancang permainan papan yang lebih efektif dan relevan untuk meningkatkan keterampilan tersebut. Berikut adalah contoh pertanyaan yang diajukan dalam FGD.

- a. Apa yang bikin kamu bingung saat harus memilih sesuatu, seperti memilih makanan atau permainan?
- b. Gimana cara kamu memilih apa yang harus dilakukan kalau kamu punya banyak pilihan?
- c. Siapa yang biasanya kamu tanya kalau kamu bingung mau memilih atau memutuskan sesuatu?
- d. Apa yang bikin kamu merasa senang dan yakin dengan keputusan yang kamu buat?
- e. Pernahkah kamu merasa kecewa setelah membuat keputusan? Apa yang kamu pelajari dari itu?
- f. Apa yang menurut kamu bisa membantu kamu belajar membuat keputusan dengan lebih baik saat bermain atau belajar?

Penulis juga melakukan *focus group Discussion* dengan orang tua yang memiliki anak umur 7-12 tahun. Hal ini untuk mengumpulkan

berbagai perspektif terkait bagaimana orang tua berpikir dalam proses pengambilan keputusan anak. Diskusi kelompok terfokus memungkinkan penulis untuk mengeksplorasi isu-isu penting secara lebih mendalam dan memperoleh berbagai wawasan yang akan membantu dalam merancang permainan papan yang relevan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan anak-anak. Berikut adalah contoh pertanyaan yang diajukan dalam FGD.

- a. Apa saja tantangan utama yang dihadapi anak ketika mengambil keputusan?
- b. Bagaimana biasanya anak-anak pada usia ini memilih untuk memecahkan masalah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari?
- c. Apa peran orang tua dan lingkungan terdekat dalam membimbing pengambilan keputusan anak?
- d. Faktor apa saja yang paling besar pengaruhnya terhadap proses berpikir anak dalam mengambil keputusan?
- e. Apa yang dapat dilakukan untuk mengajarkan anak-anak tentang konsekuensi dari keputusan mereka secara lebih efektif?
- f. Apa yang menurut Anda harus dipertimbangkan saat merancang media edukatif, seperti *board game*, untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan?

4. Kuisisioner

Penulis menggunakan teknik kuisisioner berjenis random sampling yang ditujukan kepada 100 orang tua di wilayah Tangerang yang memiliki anak usia 7–12 tahun. Kuisisioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi dan pengetahuan orang tua tentang pentingnya pengembangan keterampilan pengambilan keputusan pada anak, serta untuk mengidentifikasi kebutuhan terkait media interaktif yang dapat mendukung penguasaan keterampilan tersebut. Penentuan jumlah responden didasarkan pada kebutuhan pengumpulan

data sebagai sumber sekunder untuk perancangan media edukatif. Pertanyaan kuesioner disusun menjadi 3 bagian sebagai berikut:

1. *Introduction*

- a. Berapa usia anak Anda saat ini?
- b. Jenis kelamin anak Anda?

2. *Checkbox*

- a. Dalam hal apa saja Anda melibatkan anak dalam pengambilan keputusan?
- b. Apa yang Anda lakukan untuk membantu anak belajar membuat keputusan sendiri?
- c. Menurut Anda, faktor apa yang paling mempengaruhi anak dalam mengambil keputusan?
- d. Apa jenis kesulitan yang biasanya dihadapi anak saat membuat keputusan?
- e. Situasi apa yang paling sulit bagi anak dalam membuat keputusan?

3. *Likert*

- a. Saya percaya bahwa penting bagi anak untuk membuat keputusan sendiri sejak dini.
- b. Saya khawatir jika anak saya tidak dilatih mengambil keputusan, ia akan mengalami kesulitan di masa depan.
- c. Saya merasa anak saya lebih banyak mengikuti saran teman-temannya daripada membuat keputusan berdasarkan pemikirannya sendiri.
- d. Saya cenderung memberikan arahan langsung pada anak ketika ia kesulitan memilih.
- e. Anak saya semakin mandiri dalam membuat keputusan sendiri tanpa perlu bantuan dari saya.
- f. Saya percaya bahwa dengan memberikan anak kebebasan memilih, ia akan lebih percaya diri.

- g. Anak saya memahami bahwa setiap keputusan memiliki konsekuensi yang harus dihadapi.

5. Studi Eksisting

Peneliti melakukan studi eksisting untuk mengeksplorasi bagaimana permainan edukatif dapat mendukung pengembangan keterampilan pengambilan keputusan anak. Dalam proses ini, peneliti menganalisis mekanisme permainan yang ada, termasuk elemen interaktif dan edukatif yang merangsang berpikir kritis dan kreativitas. Dengan mengkaji dampak permainan serupa terhadap perkembangan anak, serta umpan balik dari orang tua dan pendidik, peneliti berharap dapat merumuskan fitur-fitur penting yang efektif untuk desain permainan baru ini. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi strategi yang sudah terbukti efektif dalam permainan lain, sehingga dapat menjadi alat pengajaran yang inovatif dan menyenangkan, sekaligus membekali anak-anak dengan keterampilan penting untuk menghadapi tantangan di masa depan.

6. Studi Referensi

Peneliti melakukan studi referensi untuk mendapatkan inspirasi visual yang kaya dari berbagai media informasi yang akan dirancang. Dalam konteks ini, studi referensi bukan hanya sekadar mencari gambar atau desain, tetapi juga melibatkan analisis mendalam terhadap elemen-elemen visual yang efektif dan menarik. Proses ini mencakup eksplorasi berbagai gaya visual yang ada, mulai dari yang minimalis hingga yang lebih kompleks, serta pemahaman tentang bagaimana elemen-elemen ini dapat diterapkan dalam konteks *board game*.