

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek yang telah penulis tentukan untuk perancangan *board game* mengenai pencak silat:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita
 - b. Usia: 12 – 18 Tahun

Target Primer : 12 – 14 Tahun

Target Sekunder : 15 – 18 Tahun

Menurut (Suryana et al., 2022) pada penelitiannya menyatakan bahwa direntang usia ini remaja sudah mampu berpikir secara matang dan pada masa ini juga para remaja memiliki keinginan untuk mencoba hal-hal baru. Lalu dalam (Amallia dkk., 2024, h.65) menyatakan bahwa remaja lebih rentan terpengaruh dampak negatif budaya asing, namun secara bersamaan juga peranan generasi muda, yang merupakan harapan bangsa dimasa yang mendatang (h.54). Penulis memilih usia remaja diperkuat oleh Sin dan Ihsan (2020) pada penelitiannya menyatakan, pencak silat memiliki dampak positif pada pembentukan motivasi positif, konsep diri yang sehat dan emosi stabil pada remaja. Pada Jurnalnya yang berjudul “The effectiveness of Pencak Silat to change teenage personalities”, juga dijelaskan bahwa melalui latihan pencak silat, remaja diajarkan nilai-nilai seperti disiplin, tanggung jawab, serta cinta terhadap bangsa dan sesama. Selain itu, pencak silat juga membantu meningkatkan interaksi sosial

remaja dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar, serta mampu mengendalikan perilaku negatif yang sering muncul akibat gejala emosional di usia remaja (h.6).

c. Pendidikan: SMP – SMA

d. SES : B – A

2. Geografis

Jabodetabek, Menurut penelitian (Dasa dkk., 2022) banyaknya pendatang dari negara lain membuat masyarakat beradaptasi dengan budaya baru sehingga budaya lama cepat ditingalkan.

3. Psikografis

a. Remaja yang gemar bermain bersama saat waktu luang dan saat kumpul bersama

b. Remaja yang ingin mengenal banyak hal

c. Remaja yang menyukai kegiatan fisik dan tertarik dengan hal-hal baru.

d. Remaja yang masih menaruh minat untuk mengetahui kebudayaan Indonesia

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penulis menggunakan metode perancangan Tim Brown (2009), yang berfokus pada pengguna untuk membuat solusi inovatif dengan memahami kebutuhan pengguna secara mendalam melalui iterasi dan umpan balik. Dinyatakan dalam bukunya yang berjudul *Change by Design* (2009) terdapat lima fase utama dalam proses desain, antara lain: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

3.2.1 *Empathize*

Empathize menjadi landasan utama untuk memahami masalah dari perspektif pengguna, yang kemudian mengarah pada solusi yang relevan. Dengan begitu pengguna ditempatkan sebagai pusat dari proses desain yang bertujuan untuk mendapatkan wawasan dengan memahami kebutuhan target yang terpedam. Metode empati yang akan dilakukan penulis dengan melakukan wawancara, penyebaran kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi.

3.2.2 *Define*

Langkah selanjutnya adalah mendefinisikan, berdasarkan hasil empati, pada tahap ini masalah utama dapat diidentifikasi. Dengan penguraian data yang telah dikumpulkan, *define* dapat menghasilkan pernyataan masalah yang jelas dan wawasan tentang kebutuhan sebenarnya. Tahap ini penulis merangkum temuan tersebut dalam bentuk *user persona*. Oleh karena itu, tahap *define* penulis akan membuat *user persona* sebagai panduan untuk merancang dan menguji solusi.

3.2.3 *Ideate*

Proses *Ideate* adalah proses mengeksplorasi berbagai konsep kreatif yang bisa dijadikan sebagai solusi desain. Pada tahap ini, brainstorming digunakan untuk menciptakan berbagai pendekatan inovatif yang memungkinkan munculnya ide-ide baru. Penulis akan melakukan *mind mapping*, pembuatan *mood board* dengan cangkupan aturan, mekanika, hingga tema permainan.

3.2.4 *Prototype*

Mekanika permainan dan interaksi antar pemain dapat dilihat melalui proses *prototype*. Prototipe berupa sketsa atau model sederhana akan dibuat penulis dengan bertujuan untuk menguji konsep dan fungsional dari perancangan *board game*. Metode yang akan dilakukan adalah *pen & peper*, dan *alpha testing*.

3.2.5 Testing

Prototipe akan diuji kepada target untuk mendapatkan *feedback* tentang pengalaman yang didapatkan saat bermain. Pengujian ini penting untuk mengidentifikasi masalah yang belum terdeteksi dan berfungsi menyempurnakan solusi sebelum dipublikasi, metode yang digunakan adalah *beta testing*, yang dilakukan langsung dengan target.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Perancangan pada penelitian ini penulis menggunakan teknik perolehan data dengan wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Tujuannya untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam tentang topik yang diteliti.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber ahli pencak silat dan ahli *board game*. Wawancara ahli silat dilakukan dengan Hendarman S.Pd., guru besar perguruan Sekar Kamulyaan Indonesia (SKI), untuk mendapatkan berbagai informasi tentang pencak silat termasuk latar belakang dan pengalamannya. Wawancara dengan Isa Rachmad Akbar S.Mb., sebagai *board game designer*, untuk mendapatkan informasi tentang perancangan *board game* yang baik dan benar serta sesuai kaidah perancangan *board game*.

1. Wawancara Pencak Silat

Wawancara akan dilakukan dengan Hendarman selaku guru besar perguruan Sekar Kemulyaan Indonesia. Wawancara secara langsung akan dilaksanakan untuk memperoleh data mengenai silat tradisi, manfaat, teknik, jurus, serta praktik penggunaannya. Berikut adalah pertanyaan wawancara dengan ahli pencak silat:

1. Apa yang menarik dari seni bela diri pencak silat?
2. Menurut bapak, bagaimana perkembangan silat dari masa ke masa?
Apa saja tantangan yang dihadapi pencak silat dalam mempertahankan eksistensinya di era modern?

3. Apa saja teknik dasar yang paling penting dalam pencak silat? Mengapa teknik-teknik tersebut dianggap fundamental?
4. Apakah ada filosofi tertentu yang mendasari gerakan dan teknik dalam pencak silat? Bagaimana filosofi tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?
5. Apa ada makna disetiap gerakan yang diajarkan?
6. Jika ada, biasanya siapa yang mengajarkan makna tersirat atau filosofi dari setiap gerakan itu?
7. Apakah ada perbedaan dari setiap perguruan? Misalnya lebih unggul ditekniaknya atau pembelajaran tenaga dalamnya?
8. Dari yang aku baca jurus itu ada banyak, berbeda-beda tergantung tiap perguruan. Nah menurut bapak atau sepengetahuan bapak, ada gak jurus yang benar-benar kuat gitu, ntah nilai-nilai yang dikandungnya atau banyaknya teknik yang harus dikuasai?

2. Wawancara *Board Game*

Narasumber mengenai *board game* bernama Isa Rachmad Akbar. Wawancara akan dilakukan bersamaan dengan rekan kelompok bimbingan yang dilaksanakan secara daring melalui Zoom. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih mengenai perancangan *board game* langsung dari ahlinya. Berikut adalah pertanyaan wawancara yang akan ditanyakan kepada narasumber:

1. Menurut anda, Apa prinsip-prinsip dasar desain board game yang harus dipertimbangkan ketika merancang game untuk anak-anak serta remaja?
2. Bagaimana target usia mempengaruhi perancangan board game, baik secara elemen desain dan kompleksitas permainan?
3. Apa yang perlu diperhatikan agar game tetap menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak?
4. Apakah ada metode visual atau elemen khusus yang mampu membantu anak-anak memahami aturan permainan?

5. Bagaimana merancang board game yang bisa memberikan keseimbangan antara elemen pembelajaran dan elemen “fun” dalam board game?
6. 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?
7. Ketika anda mendesain board game edukatif, bagaimana cara anda menguji dan mengevaluasi efektivitas board game tersebut?
8. 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?
9. Bagaimana Anda mengumpulkan dan menggunakan feedback dari anak-anak untuk mengatasi dan meningkatkan desain board game?
10. Jika pencak silat ini diimplementasikan dalam bentuk board game, menurut anda bagaimana mekanika yang tepat dalam merancang sebuah board game yang berfokus seni bela diri? dilihat dari kompleksitas pencak silat (strategi, taktik, filosofi, nilai-nilai seperti aspek psikologis, dll)
11. Tadi kan kakak ada *mention* kalo misalnya nilai-nilai yang pertanyaan sebelumnya kalo misalnya akhirnya tuh bisa kasih mereka brief dan reflection kan untuk naruh nilai-nilainya gitu. Berarti kalau berarti nanti ditaruhnya di kayak book guidenya gitu ya?

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner akan dibuat menggunakan google form yang disebar melalui *personal chat*, *instagram story*, dan untuk membantu dalam pengumpulan data penulis akan menyebarkan kuesioner ke sekolah SMP Negeri 1 Balaraja di daerah Tangerang. Kriteria kuesioner ini adalah remaja usia 12 - 18 tahun dari dalam dan luar Jabodetabek dengan tujuan untuk mengetahui ketertarikan remaja sekarang pada seni bela diri Pencak Silat serta

mengetahui preferensi media yang sudah dipilih. Penulis menggunakan metode *purposive sampling* kepada para remaja yang sudah ditetapkan usianya. Dengan daftar pertanyaan sebagai berikut:

1. Usia
2. Domisili
3. Berapa uang jajan yang kamu dapetin dalam sebulan?
4. Pernahkah kamu mendengar tentang seni bela diri Pencak Silat?
5. Darimana kamu mengetahui Pencak Silat?
6. Menurutmu apa sih manfaat Pencak Silat?
7. Sebutkan 3 kata yang muncul di kepala kamu ketika kamu mendengar kata Pencak Silat?
8. Aku merasa Pencak Silat membawa banyak manfaat dalam kehidupan
9. Aku merasa Pencak Silat penting untuk dilestarikan sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia
10. Seberapa tertarik kamu untuk mengetahui ilmu atau cerita - cerita Pencak Silat?
11. Jika kamu tertarik, apa informasi yang ingin kamu ketahui lebih lanjut mengenai Pencak Silat?
12. Nah sekarang, seberapa tertarik kamu untuk Mengikuti Kegiatan Pencak Silat / Berpartisipasi Secara Nyata?
13. Jika Tidak, mengapa kamu tidak minat berpartisipasi secara nyata?
14. Menurutmu, tidak relevannya kenapa?
15. Dibawah ini mana media yang sebelumnya pernah kamu lihat/mainkan tentang Pencak Silat?
16. Jika ada board Game tentang Pencak Silat, apa ekspektasi kamu terhadap permainan? (*Maksimal 3 pilihan*)
17. Seberapa rela kamu meluangkan waktu untuk bermain board game sampai selesai?
18. Kalau kamu main game, Tema warna seperti apa yang kamu suka?

3.3.2 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting pada media yang sudah ada dengan topik yang serupa, yaitu pencak silat. Metode ini dilakukan untuk mengetahui *SWOT* pada media yang sudah ada.

3.3.3 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi untuk mendapatkan inspirasi dalam perancangan *board game*. Studi referensi akan dilakukan terhadap tiga *board game*. *Board game* yang digunakan sebagai referensi adalah “Kung Fu Fighting” dan *board game* “King of Tokyo”.

