

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut adalah subjek perancangan pada *boardgame* untuk anak dengan *speech delay*.

1) Demografis

a. Jenis Kelamin: Pria dan Wanita

b. Usia:

- Primer: 3-9

Usia 3-9 merupakan masa perkembangan bahasa anak yang paling cocok untuk media *boardgame*, dimana kemampuan kognitif mereka dalam menyerap kosakata berada di masa paling pesat, dan merupakan masa paling mudah untuk diajak belajar dan bermain.

- Sekunder: 30-40

Menurut Santrock (1999), dewasa muda merupakan masa transisi seorang remaja menjadi dewasa, yaitu periode umur 20-40 tahun, dimana fisik, intelektual, dan peran sosial mereka mengalami transisi. Aspek fisik, psikis, dan kognitif juga berkembang seperti sikap empati dan pengurangan sifat egosentris. Dalam rentang 30-40 tahun, individu akan lebih berpusat kepada hubungan keluarga, peran orang tua, serta lebih peduli ke keadaan anak.

c. Pendidikan:

- Primer: TK-SD

Fondasi utama dalam berkomunikasi adalah kemampuan berbicara. Seorang anak harus bisa mengekspresikan dirinya secara verbal sejak dini agar bisa menyampaikan ide,

perasaan, dan pendapat mereka secara jelas dan efektif kepada orang lain (Syahrani et al., 2025).

- Sekunder: SMA-S1

Orang tua dengan pendidikan SMA-S1 memiliki pemahaman yang lebih jelas terhadap informasi medis dan psikologis mengenai *speech delay*, sehingga mereka dapat mengetahui faktor-faktor utama dan penyebab seperti masalah neurologis, kurangnya stimulasi bahasa, dan pemaparan terhadap *gadget* yang berlebihan.

d. SES: B-A

Tingkat pendidikan tinggi pada orang tua dapat meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya stimulasi dini pada anak (Kurniasari et al., 2017). Ditemukan juga bahwa SES B dan A seringkali sibuk dalam bekerja sehingga kurangnya waktu untuk berinteraksi dan menstimulasi anak (Hafizah, 2018).

2) Geografis

Area Tangerang dan Jakarta.

Menurut data Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), 5-8 persen dari anak prasekolah mengalami *speech delay*, dan di kota Jakarta sendiri, sekitar 21 persen anak mengalami *speech delay*. Selain itu kota-kota besar seperti Tangerang dan Jakarta juga cenderung memiliki akses yang lebih banyak ke layanan kesehatan seperti terapi wicara dan terapi okupasi untuk anak dengan *speech delay*.

3) Psikografis

- a. Orang tua (fasiliator) yang sedang mengajar anak dengan *speech delay*,
- b. Orang tua yang mempunyai anak *speech delay*,
- c. Anak dengan *speech delay* usia 3-9.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan di penelitian ini adalah *Design Thinking*. Tim Brown (2009), menyatakan bahwa *design thinking* adalah metodologi yang berpusat pada manusia (*human centered approach*) yang digunakan untuk memecahkan masalah inovatif dan kreatif. Di dalam bukunya *Change by Design*, Brown menjelaskan bahwa *design thinking* melibatkan pemahaman menyeluruh terhadap kebutuhan pengguna melalui observasi langsung dan iterasi ide. Penulis merasa metode ini cocok untuk membuat media *boardgame* karena metode ini menempatkan kebutuhan dan pengalaman pengguna di paling atas (*Human-Centered Approach*), yang memastikan media yang dirancang relevan, sesuai, dan efektif dalam memberikan stimulasi bahasa untuk anak. Dijelaskan dalam bukunya (h.11), terdapat lima tahap utama dari *design thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Dalam tahap *empathize*, fokus utama adalah pengumpulan data dan memahami kebutuhan dan perspektif pengguna melalui wawancara, observasi, dan interaksi langsung. Lalu pada tahap *define* data yang telah dikumpulkan dianalisis dan dirumuskan menjadi pernyataan masalah. Pada metode *ideate* dilakukan *brainstorming* untuk mengeksplorasi berbagai solusi potensial. Dalam tahap *prototype* membuat model awal atau representasi sederhana, yang lalu akan di lanjutkan pada tahap *test* untuk menguji prototipe pada pengguna untuk mendapatkan saran dan kritik untuk menyempurnakan solusi tersebut.

3.2.1 *Empathize*

Dalam tahap ini, penulis melakukan tiga metode pengumpulan data yaitu wawancara ahli yang terdiri dari wawancara psikolog dan wawancara ahli *boardgame*, *focus group discussion (FGD)* yang akan dilakukan kepada orang tua anak dengan *speech delay* dan kuesioner untuk memahami lebih dalam pengalaman dan kebutuhan anak dengan *speech delay*. Wawancara ahli dilakukan untuk mendapatkan *insight* lebih luas mengenai anak dengan *speech delay* dan cara membuat media permainan yang cocok untuk meningkatkan interaksi antara orang tua dan anak dengan *speech delay*. *Focus group*

discussion orang tua dilakukan untuk mencari wawasan yang lebih mendalam mengenai pengalaman orang tua yang mempunyai anak dengan *speech delay*.

3.2.2 Define

Pada tahap *define*, penulis akan menganalisis data dan informasi yang didapatkan dalam tahap *empathize* dengan menerapkan metode *user persona* dan *user journey map*. Proses ini dilakukan untuk mencari tujuan utama perancangan media informasi interaktif ini dan meningkatkan efektifitas pembelajaran anak dengan *speech delay*.

3.2.3 Ideate

Pada tahap *ideate*, penulis akan mengembangkan konsep dan ide dengan cara membuat mind map yang mungkin terkait dengan media informasi yang digunakan yaitu *boardgame* dan topik yang diambil anak dengan *speech delay*. Selanjutnya penulis akan menentukan ide dan konsep dari *boardgame* yang di lanjutkan dengan menentukan mekanisme permainan yang sesuai dengan kemampuan anak dan tujuan pembelajaran. Terakhir, penulis membuat *moodboard visual* yang dapat membantu mengembangkan tema yang menarik dan relevan untuk anak dengan *speech delay*.

3.2.4 Prototype

Pada tahap *prototype*, penulis akan membuat model awal dari *boardgame* yang telah dirancang pada tahapan *ideate*. Proses dimulai dari membuat sketsa *low fidelity* dari konsep *boardgame*, lengkap dengan komponen penting dalam *boardgame* tersebut. Lalu, penulis akan melakukan pengujian secara internal untuk memastikan *flow* dari permainan berfungsi dengan lancar dan efektif. Lalu, penulis melanjutkan sketsa *low fidelity* menjadi *high fidelity*, sebelum diuji secara eksternal. Untuk memastikan media interaktif yang dirancang dapat bekerja sesuai rencana, dibutuhkan tahapan *prototype* dalam perancangan ini.

3.2.5 Test

Pada tahap *test*, penulis melakukan pengujian validasi *prototype boardgame* kepada *target audience* yaitu orang tua dan anak dengan *speech*

delay. Umpan balik yang diterima akan menjadi acuan untuk melakukan perbaikan yang dibutuhkan untuk menyempurnakan media informasi.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan *mixed methods* yaitu kualitatif (Wawancara Ahli – *Focus Group Discussion*) dan kuantitatif (Kuesioner). Penulis memilih dua teknik perancangan ini adalah agar dapat memahami lebih dalam mengenai pengalaman dan pendalaman mengenai anak dengan *speech delay* dan cara pembelajaran mereka. *Speech delay* merupakan kondisi di mana seorang anak mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan bicara dan bahasa mereka pada usia yang diharapkan (Julia, 2022). Tujuan utama teknik pengumpulan data ini agar mendapatkan wawasan yang lebih luas mengenai tantangan orang tua yang memiliki anak dengan *speech delay*, karakteristik anak dengan *speech delay*, dan cara membuat media permainan yang cocok untuk orang tua dan anak dengan *speech delay*.

3.3.1 Wawancara

Teknik wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data primer yang penulis lakukan kepada psikolog anak, ahli *boardgame*, dan orang tua yang memiliki anak dengan *speech delay*. Teknik ini penulis lakukan untuk menggali lebih dalam tentang informasi penting secara perspektif dan komprehensif. Wawancara ini juga dapat memberikan *insight* lebih baik mengenai pengalaman pribadi, pandangan, dan perasaan orang tua yang memiliki anak dengan *speech delay*. Sedangkan wawancara ahli lebih berfokus ke ranah profesional sehingga penulis dapat merancang media permainan yang relevan dan efektif.

1. Wawancara dengan Psikolog Anak

Wawancara ahli dilakukan dengan psikolog Endriansah Jayanto, M.Psi. untuk mendapatkan wawasan profesional mengenai penyebab, karakteristik, dan penanganan yang ideal untuk anak yang mengalami *speech delay*. Wawancara ini sangat penting agar penulis dapat memahami aspek psikologis, emosional, dan perkembangan anak

dengan *speech delay*, yang dapat membantu dalam perancangan media informasi interaktif edukasi yang dapat membantu dan meningkatkan interaksi antara orang tua dan anak dalam pembelajaran bahasa.

1. Seberapa umumkah kasus *speech delay* yang Anda tangani, dan pada usia berapa biasanya orang tua mulai mencari bantuan?
2. Apakah ada perbedaan cara mengetahui anak dengan *speech delay* pada anak dengan rentang umur 3-9 tahun?
3. Bagaimana jika anak di diagnosis lebih dari 9 tahun?
4. Faktor-faktor apa saja yang umumnya berkontribusi pada *speech delay* pada anak-anak?
5. Pendekatan atau metode terapi apa yang Anda anggap paling efektif untuk anak-anak dengan *speech delay*?
6. Apa perbedaan terapi wicara dan terapi okupasi?
7. Bagaimana peran orang tua dalam mendukung terapi wicara anak di rumah? Strategi apa yang bisa mereka terapkan?
8. Tantangan apa yang sering Anda hadapi dalam menangani anak-anak dengan *speech delay*, dan bagaimana Anda mengatasinya?
9. Bagaimana Anda mengukur perkembangan dan keberhasilan terapi wicara pada anak-anak dengan *speech delay*?
10. Adakah teknologi atau media tertentu (seperti aplikasi atau permainan) yang Anda rekomendasikan atau gunakan dalam terapi wicara?
11. Media terapi apa yang paling efektif dalam membantu anak dengan *speech delay*?
12. Bagaimana Anda menyesuaikan pendekatan terapi wicara dengan kebutuhan dan karakteristik individu setiap anak?
13. Seberapa pentingkah deteksi dini *speech delay*, dan apa saran Anda bagi orang tua yang khawatir tentang perkembangan bicara anak mereka?

14. Bagaimana cara memotivasi anak-anak dengan *speech delay* untuk berpartisipasi aktif dalam terapi wicara?

2. Wawancara dengan Ahli *Boardgame*

Wawancara ahli *boardgame* dilakukan dengan *Game Designer* Ryan Sucipto untuk mendapatkan wawasan profesional mengenai apa itu *tabletop game* dan *boardgame*, aspek permainan dan cara membuat permainan yang efektif dalam mengedukasi, yang tentu dapat membantu dalam perancangan media informasi interaktif edukasi yang dapat membantu dan meningkatkan interaksi antara orang tua dan anak dalam pembelajaran bahasa.

1. Apa saja elemen desain *boardgame* yang penting untuk diperhatikan agar efektif sebagai media edukasi?
2. Bagaimana cara memastikan sebuah *boardgame* tetap menarik dan menghibur sambil tetap memberikan nilai edukatif?
3. Jenis mekanisme permainan apa yang paling cocok untuk anak-anak dengan rentang perhatian yang pendek atau kesulitan berbicara?
4. Bagaimana cara mengintegrasikan tujuan pembelajaran ke dalam *gameplay* secara alami dan tidak terasa dipaksakan?
5. Faktor-faktor apa yang perlu dipertimbangkan dalam memilih tema, visual, dan komponen *boardgame* untuk audiens anak-anak?
6. Apakah mekanisme permainan berbeda untuk anak umur 3-9 tahun?
7. Bagaimana cara membuat *boardgame* efektif untuk anak dengan *speech delay* di rentang umur 3-9 tahun?
8. Bagaimana cara menguji dan mengevaluasi efektivitas sebuah *boardgame* sebagai alat bantu pembelajaran?

9. Bagaimana cara menyeimbangkan antara kompleksitas dan aksesibilitas dalam desain *boardgame* untuk memastikan dapat dimainkan oleh anak dengan *speech delay*?
10. Bagaimana cara memastikan *boardgame* edukatif tetap relevan dan menarik seiring waktu, serta dapat diadaptasi untuk berbagai konteks pembelajaran?

3.3.2 Kuesioner

Penulis melakukan kuesioner dengan teknik *purposive sampling* yang ditujukan untuk masyarakat Tangerang dan Jakarta sebanyak 100 orang. Kuesioner akan disebarakan kepada orang tua 30-40 tahun yang memiliki anak dengan *speech delay* umur 3-9 tahun. Pengumpulan data ini dilakukan agar penulis mengetahui media apa yang paling efektif yang digunakan oleh orang tua untuk mengajar anaknya dan tema apa yang menurut mereka cocok untuk menjadi *boardgame*.

1. Apakah anak Anda didiagnosis *speech delay* oleh ahli medis profesional? Jika ya, sejak usia berapa? (>8 bulan, >1 tahun, >2 tahun, >3 tahun, 3 tahun ke atas)
2. Media apa yang saat ini Anda gunakan untuk membantu perkembangan bicara anak Anda? (buku, aplikasi, terapi wicara/okupasi, lainnya)
3. Seberapa sering Anda menggunakan media tersebut dalam seminggu? (1-2x, 2-3x, 3-5x, 7x)
4. Menurut Anda, apa tantangan terbesar dalam membantu anak Anda belajar berbicara? (Akses terapi wicara terbatas, waktu luang yang kurang, media informasi yang kurang menarik, metode terapi yang kurang efektif, lainnya)
5. Media apa yang anak Anda sering gunakan? (*Puzzle*, buku cerita, balok susun, *action figure*/mainan boneka, *boardgame*, *card game*)
6. Jenis permainan apa yang paling disukai anak Anda? (*Puzzle*, buku cerita, balok susun, *action figure*/mainan boneka, *boardgame*, *card game*)

7. Apakah anak Anda tertarik dengan *boardgame*? (1-5)
8. Apakah anak Anda merespons dengan baik terhadap stimulasi *audiovisual* (musik, gambar bergerak)? (1-5)
9. Apa tema atau karakter yang menurut Anda akan menarik bagi anak Anda dalam sebuah permainan? (hewan, tumbuhan, barang sehari-hari, makanan, petualangan, transportasi, alam, pekerjaan, fiksi)
10. Seberapa efektifkah penggunaan permainan dalam terapi wicara dan okupasi? (Efektif – tidak efektif)

3.3.3 Focus Group Discussion (FGD)

Pada tahap selanjutnya, penulis melakukan diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion*) yang digunakan untuk mengumpulkan opini dan sudut pandang berbeda masing-masing orang tua mengenai keterlambatan bicara. Teknik ini sangat efektif dalam memahami pengalaman, persepsi, dan pendapat dari beberapa orang tua dengan latar yang berbeda mengenai anaknya yang mengalami *speech delay*. Melalui diskusi kelompok, penulis dapat mendapatkan isu penting secara lebih dalam yang sesuai dengan *target audience*, yang akan membantu dalam perancangan media informasi interaktif.

