

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Pada peracangan ini, penulis melakukan penyebaran responden kepada siswa-siswi SMP berusia 13-15 tahun di Provinsi Banten. Kelompok usia tersebut dipilih karena berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang ideal untuk menerima pembelajaran melalui media interaktif. Selain itu, mereka termasuk dalam generasi yang gemar bermain dan bereksperimen dengan bentuk pembelajaran non-konvensional, sehingga sesuai dengan tujuan perancangan *boardgame* edukatif ini.

Penulis juga akan melakukan wawancara dengan Nanda Ghaida Fauziyyah, S.S., dari Tim Perlindungan, dan Anitawati Bachtiar, S.Pd dari Kantor Bahasa Provinsi Banten. Beliau merupakan salah satu anggota tim yang berperan dalam penyusunan dan pengembangan buku cerita anak berbasis cerita rakyat Banten. Melalui wawancara ini, penulis berharap dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai proses adaptasi cerita rakyat ke dalam media edukatif, serta pandangan ahli mengenai upaya pelestarian budaya daerah melalui media kreatif. Wawancara ini juga menjadi dasar penting dalam memastikan bahwa konten dan penyajian pada perancangan *boardgame* tetap akurat, relevan, dan selaras dengan nilai-nilai budaya yang ingin diperkenalkan.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Pada perancangan ini, penulis menggunakan metodologi penelitian berjenis kualitatif. Penelitian kualitatif akan dilakukan dengan cara wawancara, kuesioner, eksisting media, serta studi referensi. Metode-metode tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai konteks, kebutuhan, serta preferensi pengguna yang relevan dengan proses perancangan *boardgame*.

Dalam perancangan ini, penulis menerapkan *game design method* yang dikemukakan oleh Fullerton (2024), yang terdiri dari tiga tahapan utama: *Ideation*, *Prototyping*, dan *Playtesting*. Tahap *Ideation* digunakan untuk merumuskan konsep dasar permainan, *Prototyping* berfungsi untuk menguji bentuk awal komponen serta mekanik permainan, dan *Playtesting* dilakukan guna mengevaluasi pengalaman pemain serta mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki.

3.2.1 *Ideation* (Ideasi)

Pada tahap ideasi, terdapat beberapa langkah penting yang perlu dilakukan guna menghasilkan konsep yang matang. Dalam tahapan ini penulis akan melakukan beberapa kegiatan pengumpulan data seperti wawancara, kuesioner, dan mempelajari studi eksisting serta studi referensi. Selain itu, dalam pengembangan konsep sebelum *prototyping*, penulis perlu melakukan *brainstorming* dengan *mindmap* untuk kemudian menghasilkan *big idea*, *tone of voice*, dan juga *moodboard*, serta *user persona*.

3.2.2 *Prototyping*

Setelah tahapan ideasi, kemudian dilanjutkan dengan tahapan *prototyping*. Dalam tahapan ini, peneliti perlu melakukan *prototyping* komponen permainan berdasarkan konsep yang telah didapatkan dari *moodboard* dan hasil-hasil *ideation* lainnya.

3.2.3 *Play-testing*

Terakhir adalah tahapan *playtesting* dimana pada tahapan ini dilakukan pengujian permainan yang telah dibuat *prototype* sebelumnya. Dalam melakukan *playtesting* ini, peneliti perlu untuk melakukan beberapa hal seperti mengadakan sesi *playtesting*, dan mencatat hasilnya. Tidak lupa juga, perlu untuk mengevaluasi dan melakukan iterasi permainan kembali setelah mendapatkan data dan masukan dari *play-tester* pada tahap *playtesting* sebelumnya, guna pengembangan karya final. Kegiatan *play-testing* ini akan dilakukan pada acara *prototype day*, dan *play testing* kembali dilakukan pada tahapan *beta-test*.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan yang penulis gunakan dalam perancangan ini meliputi wawancara, kuesioner, eksisting media, dan juga studi referensi yang membahas mengenai cerita Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari. Cerita rakyat ini berasal dan berkembang di daerah Pandeglang, dan menjadi asal muasal penamaan beberapa willyah di Pandeglang (Sauri & Purlilaiceu, 2019, hlm. 37). Tujuan dilakukannya pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan wawasan secara dalam dan seberapa jauh pengetahuan dari responden mengenai cerita Pangeran Pandeglang, serta melihat karya-karya sebelumnya yang membahas topik serupa.

3.3.1 Wawancara

Dalam tahapan ini, dilakukanlah proses tanya jawab secara lisan oleh dua orang. Tujuan dari tahapan wawancara ini adalah untuk mendapatkan *insight*, masukan, maupun data, bahkan pengalaman dari ahli yang tidak dapat ditemukan mentah-mentah dalam buku, maupun jurnal. Wawancara akan dilakukan kepada Nanda Ghaida Fauziyyah, S.S., seorang Widyabasa Ahli Pertama dan Anitawati Bachtiar, S.Pd. sebagai Penerjemah Ahli Pertama, Penata Muda Tk. I/III dari Kantor Bahasa Provinsi Banten. Wawancara terhadap Anitawati Bachtiar, S.Pd. dilakukan pada 29 September 2025 di Kantor Bahasa Provinsi Banten, Serang, Banten.

Wawancara kemudian dilanjutkan dengan Nanda Ghaida Fauziyyah, S.S., secara daring melalui Zoom pada 18 Oktober 2025. Dalam tahapan ini, wawancara dilakukan untuk menggali informasi mengenai cerita rakyat, konteks historis, dan nilai budaya dari kisah Pangeran Pandeglang & Putri Cadasari. Berikut adalah pertanyaannya:

1. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana asal-usul kisah Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari dalam tradisi lisan masyarakat?

2. Apakah cerita ini memiliki dasar historis (tokoh nyata) atau murni legenda rakyat?
3. Nilai-nilai budaya apa yang paling menonjol dari kisah ini?
4. Bagaimana pandangan masyarakat setempat terhadap kisah ini sekarang? Apakah masih dianggap penting?
5. Apakah ada simbol-simbol (alam, benda, atau tempat) dalam cerita yang punya makna khusus di budaya lokal?
6. Menurut Anda, bagaimana peran cerita ini dalam pembentukan identitas masyarakat Pandeglang?
7. Bagaimana cara cerita ini biasanya dituturkan atau diwariskan? Apakah melalui dongeng, seni pertunjukan, atau ritual?
8. Apakah ada versi lain atau variasi cerita dari desa yang berbeda?
9. Apa tantangan utama dalam melestarikan cerita rakyat seperti ini di era modern?
10. Bagaimana pandangan Anda terhadap upaya mengadaptasi cerita ini ke dalam media modern seperti *boardgame* atau game edukasi?
11. Menurut Anda, apa risiko terbesar jika cerita rakyat dimodifikasi untuk kepentingan hiburan?
12. Bagaimana cara yang tepat agar pesan moral cerita tetap terjaga meskipun dibawa ke media baru?
13. Apakah ada elemen cerita yang sebaiknya tidak diubah karena dianggap sakral atau sensitif?

14. Jika cerita ini ingin dijadikan media edukasi, nilai apa yang paling penting untuk ditegaskan kepada anak muda?

15. Dari semua yang telah kita diskusikan, apakah ada aspek lain dari kisah Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari yang menurut Bapak/Ibu paling penting dan wajib kami ketahui sebelum mengadaptasinya?.

3.3.2 Kuesioner

Pada tahapan ini, dilakukanlah pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada target audiences untuk dijawab. Tujuan dalam melakukan kuesioner ini adalah untuk mengetahui seberapa besar dan dalamnya target audiences dalam mengetahui soal cerita rakyat Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari. Kuesioner juga diperlukan untuk mengetahui bagaimana preferensi target audiences mengenai media interaktif terutama yang berupa permainan papan (*boardgame*). Berikut adalah pertanyaan yang digunakan pada kuesioner ini:

Bagian 1 – Pengetahuan & Minat Terhadap Budaya Lokal

1. Apakah Anda pernah mendengar atau membaca cerita rakyat/legenda Indonesia?
 - a. Iya
 - b. Tidak
2. Dari beberapa cerita rakyat populer berikut, mana yang pernah Anda dengar? (Boleh pilih lebih dari satu)
 - a. Sangkuriang
 - b. Roro Jonggrang
 - c. Bawang Merah dan Bawang Putih
 - d. Malin Kundang
 - e. Timun Mas
 - f. Semuanya

3. Menurut Anda, secara umum cerita rakyat/legenda Indonesia itu bagaimana?
 - a. Menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Tidak menarik
4. Kalau menarik, apa yang membuatnya menarik?
 - a. Alur ceritanya seru
 - b. Penggambaran karakternya
 - c. Nilai-nilai cerita di dalamnya
 - d. Lainnya
5. Kalau kurang menarik atau tidak menarik, apa yang membuatnya kurang atau tidak menarik? Kalau pilih menarik, beri tanda "-"
6. Apakah Anda pernah mendengar cerita legenda yang berjudul "Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari"?
 - a. Iya, tahu ceritanya
 - b. Pernah dengar judulnya, tapi tidak tahu detail ceritanya
 - c. Tidak pernah dengar sama sekali

Bagian 2 – Media & Cara Belajar Budaya

7. Dari media berikut, mana yang paling sering Anda gunakan untuk mendapatkan informasi atau hiburan?
 - a. Buku / Komik
 - b. Film / Animasi
 - c. Media Interaktif (Aplikasi, Permainan Digital/Fisik)
 - d. Media Sosial (Instagram, TikTok, YouTube)
8. Menurut Anda, media apa yang paling efektif dan menyenangkan untuk mempelajari informasi budaya kepada generasi muda saat ini?
 - a. Buku / Komik
 - b. Film / Animasi

- c. Media Interaktif (Digital atau fisik)
- d. Media Sosial (Konten infografis, video pendek)
- e. Pameran / Museum Interaktif
- f. Acara / Festival Budaya

Bagian 3 – Kebiasaan dan Minat Terhadap Media Interaktif

9. Seberapa sering Anda menggunakan media interaktif (aplikasi, permainan digital/fisik, simulasi, dll)?

- a. Setiap hari
- b. Beberapa kali seminggu
- c. Jarang (beberapa kali sebulan)
- d. Tidak pernah

10. Jenis media interaktif apa yang paling Anda suka?

- a. Aplikasi Mobile
- b. Platform PC/Console
- c. Permainan Fisik/Kartu
- d. Lainnya

11. Apakah Anda pernah belajar atau mengetahui tentang suatu budaya (baik lokal maupun luar) melalui media interaktif?

- a. Pernah
- b. Belum pernah

12. Seberapa tertarik Anda untuk mencoba media interaktif baru, misalnya permainan papan, yang mengangkat cerita rakyat Indonesia?

- a. Sangat tertarik
- b. Tertarik
- c. Kurang tertarik
- d. Tidak tertarik

Bagian 4 – Preferensi Spesifik Terhadap Media Interaktif Edukatif

13. Jika ada media interaktif bertema budaya Indonesia, Anda lebih suka bentuk..
- Aplikasi digital
 - Permainan kartu/papan
 - Animasi interaktif
 - Platform edukasi online
14. Jika ada media interaktif tentang cerita rakyat, apa hal yang paling penting bagi Anda?
- Cerita dan narasi yang kuat
 - Ilustrasi dan desain visual yang menarik
 - Interaksi yang menarik dan tidak membosankan
 - Adanya informasi edukatif yang jelas di dalamnya
 - Bisa digunakan bersama orang lain (aspek sosial)
15. Berapa lama durasi penggunaan media interaktif (seperti permainan) yang paling Anda sukai?
- Singkat (10–30 menit)
 - Sedang (30–60 menit)
 - Panjang (lebih dari 1 jam)
16. Anda lebih menyukai media interaktif yang cara penggunaannya:
- Sangat sederhana dan mudah dipelajari
 - Cukup menantang, butuh sedikit pemikiran
 - Kompleks dan membutuhkan strategi mendalam
17. Kalau ada media interaktif berupa permainan papan tentang cerita rakyat, apakah Anda mau mencoba?
- Iya, sangat mau
 - Iya, mungkin
 - Kurang tertarik
 - Tidak mau
18. Menurut Anda, dengan adanya media interaktif cerita rakyat, apakah bisa meningkatkan minat anak-anak terhadap cerita rakyat?
- Iya, bisa

- b. Mungkin bisa
 - c. Kurang bisa
 - d. Tidak bisa
19. Menurut Anda, berapa kisaran harga yang wajar untuk sebuah media interaktif edukatif lokal dengan kualitas yang baik?
- a. < Rp 100.000
 - b. Rp 100.000 – Rp 200.000
 - c. Rp 200.000 – Rp 300.000
 - d. > Rp 300.000

Bagian 5 – Opini dan Penutup

Menurut Anda, bagaimana cara terbaik agar cerita rakyat Indonesia bisa tetap relevan dan diminati oleh generasi muda?

