

## **BAB III**

### **METODOLOGI PERANCANGAN**

#### **3.1 Subjek Perancangan**

Target perancangan ditujukan bagi calon pengguna dewasa muda (18-25 tahun) berlokasi Jabodetabek, dengan preferensi terhadap interaksi tatap muka langsung. Berikut merupakan subjek perancangan media informasi mengenai makna tato Dayak:

##### **3.1.1 Demografis**

1. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
2. Usia: 18 - 24 tahun

Menurut BPS (Badan Pusat Statistik), generasi Z dikategorikan kedalam rentang usia 13-28 tahun. Namun dalam penelitian, penulis berfokus pada rentang usia 18-24 tahun. Hal ini dikarenakan rentang usia tersebut termasuk kedalam generasi Z yang telah bekerja, sehingga memiliki dana lebih untuk dikeluarkan untuk media informasi alternatif (Prasetyo, 2024). Selain itu segmentasi yang terpilih didukung oleh data yang mengatakan orang dewasa diatas 18 tahun menjadi segmentasi pembeli permainan dengan pertumbuhan terbesar, sebesar 5,5% dalam dua tahun terakhir. Sehingga mereka lebih terbuka terhadap permainan *board game* sebagai media informasi alternatif.

3. Pendidikan: SMA dan S1
4. SES: B-A

Menurut Dihni dalam *Data Books Kata Data*, kelompok SES A memiliki pengeluaran perbulan 4 hingga 6 juta, sedangkan SES A memiliki pengeluaran perbulan diatas 6 juta. Segmentasi ses B-A dianggap menjadi yang paling strategis dikarenakan segmen tersebut memiliki akses lebih terhadap media seperti *board game* mengingat

harganya yang cukup mahal. Selain dari itu menurut teori piramida maslow setelah seseorang telah memenuhi kebutuhan primer, ia akan mengejar perasaan kepunyaan/kebanggaan, kebutuhan menjadi berbeda dari lainnya, dan aktualisasi diri. Maka SES B-A menjadi segmen yang sesuai, mengingat segmen tersebut sudah memiliki kebutuhan primer yang terpenuhi.

### **3.1.2 Geografis**

Target rancangan difokuskan pada Jabodetabek, dikarenakan kemudahan akses kota-kota besar terhadap media *board game*. Hal ini dapat dilihat dari fenomena banyak munculnya *board game cafe* disekitar Jabodetabek (Speirs, 2025). Maka dari itu Jabodetabek dipilih karena akses mereka yang lebih mudah terhadap media *board game* dalam bentuk *board game cafe* ataupun edaran komersil.

### **3.1.3 Psikografis**

1. Generasi Z yang tertarik dengan pengenalan budaya melalui cara yang menyenangkan.
2. Generasi Z yang tidak mengetahui budaya tato adat Dayak.
3. Generasi Z yang tertarik dengan *board game*.

## **3.2 Metode dan Prosedur Perancangan**

Dalam proses perancangan topik, penulis merujuk pada metode *design thinking* sebagai kerangka utama. *Design thinking* sendiri adalah kerangka berpikir untuk memecahkan masalah desain dengan manusia sebagai penggunanya (Sonowal, 2025, h.7). Penulis menggunakan pendekatan *design thinking* karena dapat memungkinkan penulis untuk memahami pengguna secara detail, menantang asumsi, dan dapat menciptakan solusi yang *inovatif*. Selain daripada itu metode *design thinking* menekankan emfasis pada proses mengolah ide, dan juga *testing* berulang sebelum kemudian menjadi hasil akhir. Hal ini penting mengingat perancangan *board game* yang sangat bergantung kepada pengalaman pemain.

Dalam proses pengumpulan data penulis memanfaatkan metode *mix method* sebagai pendekatan yang dipilih. Metode sendiri *mix method* merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode *mix method* dipilih karena metode tersebut dapat menawarkan kedalaman lebih, fleksibilitas, serta validitas yang menyeluruh dalam pengumpulan data (Harahap, 2025, h.21584). Metode *mix method* yang digunakan oleh penulis adalah *Skilled interviewing, Focus group discussion, kuesioner, Studi referensi, dan Studi eksisting*. Tujuan penulis memilih metode pengumpulan data adalah untuk memvalidasi kebutuhan perancangan, *insight* dari pihak yang terlibat (Gen Z dan pelaku tato Dayak), dan untuk mendapat referensi dari media yang telah ada sebelumnya.

### 3.2.1 *Emphasize*

Tahapan pertama yang dilakukan adalah *emphasize* dimana penulis akan melakukan pendekatan empati untuk mendapatkan informasi luas mengenai kebiasaan, tingkat pemahaman, dan tipe pemain yang diincar. Hal ini dilakukan oleh penulis melalui pengumpulan data primer dan sekunder mengenai cara efektif mengenalkan topik budaya ke pengguna. Data primer dikumpulkan melalui pelaksanaannya FGD (*Focus Group Discussion*) kepada narasumber pemain *board game* Gen Z di daerah dan Gen Z pencinta budaya di Jabodetabek. Selain dari itu penulis juga mengumpulkan data primer melalui pelaksanaan *skilled interviewing* kepada ahli tato Dayak yaitu Hendra dari Folk Tattoo Space. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui referensi yang diakui, batasan etika, dan etika dalam mengangkat topik menjadi media *board game*. Setelah pengumpulan data *primer* penulis juga mengumpulkan data sekunder melalui metode studi eksisting dan referensi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kerangka perancangan umum yang sudah dilakukan sebelumnya dan juga untuk mempelajari kesalahan yang dapat di perbaiki di perancangan *board game* penulis.

### **3.2.2 *Define***

Tahapan kedua yang digunakan adalah *define*, dimana penulis akan mengelola data yang telah dikumpulkan. Penulis dalam mengelola data akan menggunakan *user persona*, *user journey*, dan *creative brief*. Dengan pemahaman lebih mengenai segmentasi, perilaku, dan kepribadian pengguna, penulis dapat mulai merancang narasi utama yang ingin disampaikan dari *board game* tato Dayak.

### **3.2.3 *Ideate***

Tahapan ketiga yang digunakan adalah *ideate*, setelah penulis mendapatkan *insights* dari pengguna, langkah selanjutnya penulis akan melakukan *brainstorming* untuk menemukan ide konsep berdasarkan kebutuhan dan keinginan pengguna. Hal ini dilakukan untuk menentukan arahan dan ide utama yang akan diangkat dalam *board game*. Pada tahapan ini penulis melakukan *mindmapping* untuk kemudian menemukan beberapa *keyword* yang berpotensial. Setelah penulis menentukan *keyword*, penulis kemudian membuat rough *big idea* dari *keyword* yang telah ditentukan.

Kemudian penulis merancang membuat konsep visual yang kemudian akan menjadi acuan utama dalam perancangan visual kedepannya. Setelah konsep visual telah dibuat, penulis menciptakan *moodboard* sebagai bentuk penggambaran dari perancangan visual. Setelah penulis merancang *moodboarding* kemudian penulis merancang *tone of voice*, *mood board*, dan *reference board*.

### **3.2.4 *Prototyping***

Tahapan keempat adalah *prototyping*, dari ide dan arahan yang sudah ditentukan penulis akan menciptakan desain dalam skala yang kecil sebagai *sample*. Ini dilakukan agar pengguna dapat mencoba berinteraksi langsung dengan *board game* yang telah dibuat. Metode yang akan digunakan penulis adalah *paper prototyping*, dimana *board game* dibuat dalam bentuk simplifikasi dalam kertas guna memudahkan penulis untuk menyesuaikan konsep dan mekanisme permainan tanpa

adanya pengeluaran biaya besar. Setelah mekanisme dan konsep sudah ditentukan, kemudian penulis akan memulai untuk menyusun visualisasi dari *board game*.

### **3.2.5 *Testing***

Tahapan kelima adalah *testing*, setelah *prototype* dibuat penulis kemudian akan melakukan uji coba *board game* kepada target rancangan yaitu dewasa muda. Beberapa indikator yang dilihat penulis dalam tahap uji coba pengguna adalah seberapa intuitif, apakah mekanisme permainan menyenangkan, apakah visual mendukung alur permainan, terjadikah kebingungan dalam bermain, dan seberapa pesan utama tersampaikan dalam *board game*. *Feedback* akan dijadikan pertimbangan bagi penulis untuk menentukan perubahan yang perlu dilakukan terhadap *board game*.

## **3.3 Teknik Dan Prosedur Perancangan**

Dalam pendekatan *mix method* penulis memanfaatkan metode *skilled interviewing*, FGD (*focus group discussion*), kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Pemilihan keempat metode tersebut mengingat perancangan pengenalan topik tato budaya Dayak iban kepada generasi muda. Sehingga membutuhkan data mencakup batasan etika budaya, preferensi pengguna terhadap media, pandangan pengguna terhadap topik, dan teknis perancangan media yang profesional. Teknis dokumentasi dalam pengumpulan data akan memanfaatkan Google Meet dan Gmail untuk keperluan *skilled interviewing* dan FGD (*focus group discussion*). Data tersebut kemudian diperlukan sebagai pertimbangan tahapan selanjutnya yaitu *ideate*. Sehingga penulis memiliki data yang cukup untuk membentuk gambaran calon pengguna yang sesuai dengan konteks lapangan. Selain dari itu data digunakan sebagai *guideline* hal yang dihindari dalam rancangan terkait etika, pengangkatan topik, media, dan mekanik sesuai calon pengguna.

### **3.3.1 *Skilled Interviewing***

Teknik *skilled interviewing* umumnya digunakan untuk mengumpulkan pengalaman, perasaan, dan pandangan dari narasumber

(Sonowal, 2025, h.48). Karakteristik dari teknik wawancara adalah eksplorasi mendalam dan observasi menyeluruh terkait topik penelitian (Hansen, 2020, h.284). Penulis melakukan wawancara dengan tujuan mendapatkan data primer yang terpercaya terkait dengan topik *board game* dan tato Dayak. Ahli yang diambil sebagai narasumber adalah penggiat budaya suku Dayak dan *board game designer*. Data dari penggiat budaya Dayak diharap dapat menjadi pedoman batasan etika dan perancangan media dalam mengangkat topik. Sedangkan data dari pembuat *board game* diharap dapat memberi wawasan kepada penulis tentang proses perancangan *board game* dalam mengangkat tema budaya.

### **3.3.1.1 Penggiat Budaya Suku Dayak**

Wawancara akan dilakukan bersama dengan *traditional tattoo artist* suku Dayak bernama Herpianto Hendra dari Folk Tattoo Space. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk memahami makna, filosofi, etika, dan juga tantangan dalam melestarikan tato Dayak. Teknis pelaksanaan wawancara dilakukan melalui Gmail yang dikirimkan pada 9 September dan dibalas pada 14 September. Pelaksanaan wawancara melalui Gmail dilakukan mengingat jadwal kesibukan Herpiantro Hendra sehingga hanya memungkinkan untuk melakukan interview melalui Gmail. Dengan demikian berikut merupakan pertanyaan wawancara yang akan ditanyakan untuk tahapan metode wawancara:

1. Pola atau motif tato Dayak apa yang masih sering dikenal dan dipakai langsung oleh suku Dayak sampai sekarang?
2. Apakah ada referensi berupa guide book atau buku tertentu yang berisikan daftar motif tato beserta maknanya?
3. Apakah tato Dayak memiliki makna dibaliknya?
4. Berdasarkan pengalaman anda, apakah tato Dayak memiliki peran tertentu dalam kehidupan sehari-hari?
5. Apakah peran motif tato Dayak dalam kehidupan sosial seperti status dan identitas?

6. Apakah ada perbedaan motif antara laki-laki dan perempuan, atau antar sub-suku Dayak?
7. Apakah ada cerita rakyat tertentu terkait dengan budaya tato suku Dayak?
8. Apakah tato bagi suku Dayak memiliki makna spiritual/perlindungan bagi suku Dayak?
9. Apakah terdapat motif tato Dayak tertentu yang dianggap sakral dan tidak boleh dirubah/disederhanakan?
10. Bagaimana pandangan masyarakat Dayak jika motif tato dipopulerkan lewat media modern seperti *board game*? Apakah dianggap positif atau justru rawan salah tafsir?
11. Apakah ada cara atau prosedur khusus (izin, kolaborasi, ritual) yang perlu dilakukan sebelum mengadaptasi motif tato Dayak ke media lain?
12. Apakah Anda melihat pergeseran makna tato Dayak di kalangan generasi muda saat ini
13. Apakah ada contoh kasus penyalahgunaan atau representasi yang dianggap tidak pantas?
14. Apakah motif tato Dayak boleh digambarkan dengan bentuk non tradisional, seperti dalam bentuk *board game*?
15. Apa batasan etika yang perlu diperhatikan ketika mengangkat motif tato Dayak kedalam *board game*?

#### **3.3.3.2 *Board Game Designer***

Wawancara akan dilakukan bersama dengan Mahawira seorang *board game designer*, kepala dari APIBGI (Asosiasi Pegiat Industri *Board Gim* Indonesia). Teknis berjalannya wawancara dilakukan melalui daring dengan platform Google Meet pada 5 September 2025, 10:00 WIB. Wawancara yang dilakukan berguna untuk mendapat wawasan tentang edukasi dalam *board game*, strategi *visual*,

pengalaman, topik budaya, dan perancangan teknis. Dengan demikian berikut merupakan pertanyaan yang akan ditanyakan:

1. Menurut pengalaman anda, bagaimana cara mengangkat tema edukasi dalam *board game* tanpa menghilangkan esensi fun dalam *board game*?
2. Apakah ada strategi tertentu yang digunakan dalam perancangan, agar topik edukasi dapat dikenalkan dengan baik?
3. Menurut pengalaman anda, mekanik apa yang cocok digunakan dalam *board game* edukatif?
4. Bagaimana cara menyeimbangkan antara alur permainan dan penyampaian informasi edukatif agar tidak timpang?
5. Menurut anda bagaimana memastikan topik yang diangkat *board game* tidak hanya sekadar tema, namun diingat oleh pemain?
6. Apakah ada strategi *copywriting* yang membuat pemain merasa masuk kedalam dunia *board game*
7. Apakah ada contoh *board game* edukasi yang menurut anda berhasil dalam mengangkat tema budaya dan Sejarah?
8. Apakah ada aspek *gameplay* yang harus dijauhkan agar pemain tidak merasa frustasi?
9. Menurut anda pendekatan *visual* atau strategi apa yang diminati oleh pemain dewasa muda?
10. Elemen apa yang perlu diperhatikan ketika membuat *board game* bertemakan budaya?
11. Menurut pendapat anda, bagaimana memastikan pemain tidak merasa terpaksa atau bosan ketika memainkan *board game* bertema budaya?
12. Bagaimana memastikan topik yang diangkat oleh *board game* terus diingat dan berkesan bagi pemain?
13. Dalam perancangan *board game* apakah ada spesifikasi bahan tertentu yang umumnya digunakan?

14. Berdasarkan pengalaman anda, apakah ada tips untuk menekan biaya produksi agar *board game* lebih akses?

### **3.3.2 *Focus Group Discussion***

Penulis kemudian akan menggunakan metode FGD (*focus group discussion*) sebagai bagian dari metode pengumpulan data. FGD (*focus group discussion*) merupakan metode pengambilan kualitatif dari hasil diskusi kelompok partisipan terhadap topik pembicaraan. FGD (*focus group discussion*) dapat menggantikan data wawancara perorangan, memberikan verifikasi subjektif terhadap pemahaman objektif (Alam, Asmawi, dan Fatema, 2025, h.52). FGD (*focus group discussion*) dilaksanakan oleh kumpulan orang dengan pengalaman berbeda, untuk kemudian berdialog mengenai topik yang diberikan oleh pemandu FGD (Sonowal, 2025, h.48). Metode FGD (*focus group discussion*) bertujuan untuk mendapat persepsi mendalam dari *target audience* terhadap media *board game*.

#### **3.3.2.1 Generasi Z Pemain Board Game**

Peserta FGD (*focus group discussion*) dipilih berdasarkan 2 kategori yaitu 3 pemain *board game* kasual dan 3 pemain *board game* aktif. FGD (*focus group discussion*) akan dilakukan oleh 6 peserta Jabodetabek melalui media Google Meet pada tanggal 16 September 22:00-22:51 WIB. Data ini dibutuhkan untuk mengetahui pendapat, perasaan, dan kesukaan dari calon pengguna. Dengan demikian berikut merupakan pertanyaan yang akan diberikan pada tahapan pengumpulan data FGD (*focus group discussion*):

1. Mengapa kalian menganggap *board game* itu menarik, apa yang membedakan media *board game* dengan media lainnya?
2. Apakah kalian lebih menyukai tipe *board game* yang kompleks atau lebih sederhana?
3. Menurut kalian durasi waktu bermain *board game* yang ideal adalah berapa lama?

4. *Board game* apa yang menjadi kesukaan kalian? apa alasan itu menjadi kesukaan kalian?
5. Kalian paling menyukai tipe *board game* dengan mekanik gaya bemain apa?
6. Dimana kalian umumnya bermain *board game* dimana?
7. Apa yang kalian harapkan dalam bermain *board game*?
8. Apakah kalian tertarik bermain *board game* dengan tema budaya?
9. Berapa maksimal harga *board game* yang rela dikeluarkan?
10. Apakah portabilitas menjadi aspek yang penting diperhatikan ketika bermain *board game*?
11. Apakah ada tematik tertentu yang lebih disukai dalam *board game*?
12. Apakah ada visual tertentu yang lebih digemari dalam *board game*?
13. Apakah hal yang membuat frustrasi ketika bermain *board game*?

### 3.3.2.2 Generasi Z Penggemar Budaya Lokal

Selanjutnya penulis melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) pada 6 peserta generasi Z. Peserta FGD diikuti 6 peserta generasi Z penggemar budaya lokal. Teknis pelaksanaan FGD akan dilaksanakan melalui platform Google Meet pada tanggal 11 Oktober 2025 16:00-16:45. Data yang diambil dari kuesioner bertujuan untuk memahami alasan ketertarikan generasi Z terhadap budaya lokal di Indonesia serta mendapat cara yang efektif untuk menyebarluaskan budaya dengan cara yang sesuai dengan preferensi mereka. Dengan demikian berikut merupakan pertanyaan yang akan diberikan dalam pelaksanaan FGD:

1. Menurut kalian mengapa budaya lokal mulai menarik kembali di generasi Z?
2. Apa bentuk visual dari budaya lokal yang paling menarik dan berkesan, apa alasannya?

3. Apa nilai dari budaya lokal yang kalian anggap menarik atau relevan?
4. Menurut kalian apakah cara pengenalan interaktif efektif untuk mengenalkan topik budaya ke anak muda?
5. Apakah kalian tertarik dengan budaya tato adat di Indonesia? Bila iya apa aspek yang dianggap menarik? Apa aspek yang menarik bagi kalian secara pribadi?
6. Apakah kalian pernah mendengar tentang tato adat Dayak?
7. Apakah kalian menganggap tato adat Dayak menarik? Jika iya aspek apa yang menarik? (visual, pengerjaan tradisional, simbolisme, peran sosial)
8. Jika mengenalkan tato adat Dayak secara interaktif, apa aspek menarik yang ingin kalian lihat atau ingin ada

### 3.3.3 Kuesioner

Pada tahapan selanjutnya penulis menggunakan metode kuesioner yang disebarluaskan kepada 90 responden berlokasi Jabodetabek dan berumur 18-25 tahun. Pelaksanaan kuesioner bertujuan untuk mengukur persepsi generasi Z terhadap budaya lokal dan potensi penggunaan media interaktif sebagai pengenalan. Teknis pelaksanaan kuesioner dilakukan melalui platform Google Forms pada 6 Oktober 2025. Berikut merupakan list pertanyaan yang disebarluaskan pada kuesioner:

Tabel 3. 1 Pertanyaan Kuesioner

<b>Section 1. Ketertarikan Generasi Muda Terhadap Budaya Lokal</b>	
1.	Budaya Indonesia memiliki nilai (local wisdom) yang menarik untuk dipelajari
2.	Nilai positif tersebut dapat diterapkan di kehidupan sekarang
3.	Saya merasa bangga bila budaya lokal dikemas dengan menarik atau modern
4.	Saya ingin mengenal budaya lokal dengan cara yang sesuai dengan preferensi saya
<b>Section 2. Preferensi Media dan Persepsi Simbol Budaya</b>	
5.	Saya dapat memahami topik lebih baik melalui media interaktif
6.	Saya lebih tertarik mengenal budaya melalui pembelajaran interaktif dibandingkan pembelajaran melalui teks

7.	Saya tertarik untuk mengenal budaya lokal melalui media yang bisa dimainkan atau partisipasi aktif
8.	Unsur visual seperti pola, simbolisme, dan motif budaya tradisional menarik bagi saya
9.	Saya merasa bentuk visual budaya Indonesia dapat dikembangkan ke dalam media modern
<b>Section 3. Persepsi Tato Adat Indonesia</b>	
10.	Saya mengetahui beberapa suku di Indonesia memiliki budaya tato adat tradisional
11.	Tato adat memiliki nilai budaya yang penting bagi kehidupan masyarakat tradisional
12.	Saya tertarik dengan simbolisme dan pola tato adat Indonesia secara visual
13.	Saya tertarik untuk mengenal filosofi dibalik pola tato Indonesia
14.	Saya pernah melihat atau mendengar tentang tato adat Dayak?
15.	Saya tertarik dengan gaya visual pola tato Dayak
16.	Saya terbuka dan tertarik mengenal simbolisme motif tato Dayak
17.	Apakah anda terbuka untuk melakukan FGD (Focus Group Discussion)? Jika iya sertakan no telpon

