

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada *board game* mengenai peristiwa Puputan Margarana:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - b. Usia : 15-18 tahun

Kemendikbud.go.id menyatakan bahwa sejarah peristiwa Puputan Margarana terdapat pada buku pelajaran siswa SMA kelas 11. Usia dari anak SMA sendiri biasanya memiliki rentan usia 15-18 tahun.

- c. Pendidikan : SMA
- d. SES : A-C

Penyebaran *board game* melalui kemendikdasmen (Kementerian pendidikan dasar dan menengah) sehingga dapat tersebar keseluruhan wilayah sehingga mencangkup semua ses dari A – C.

2. Geografis : Pulau Bali

Pemilihan geografis di pulai Bali mengacu kepada keberlanjutan warisan sejarah harus berlanjut kepada masyarakat Bali itu sendiri. Dari hasil penelitian Indrawati dan Sari (2024, h.79) menyatakan bahwa identitas lokal merupakan cerminan sejarah, nilai budaya dan gaya hidup dari masyarakat. Untuk mempertahankan identitas lokal, masyarakat Bali sendiri yang harus melestarikannya.

3. Psikografis

- a. Siswa SMA yang tidak mengetahui peristiwa puputan margarana dan memiliki ketertarikan dengan *board game*.

- b. Siswa SMA yang tertarik mengenai peristiwa-peristiwa sejarah namun belum mengetahui mengenai puputan margarana.
- c. Siswa SMA yang memiliki ketertarikan bermain *board game*.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan penulis mengacu pada buku *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games Sixth Edition* yang di tulis oleh Tracy Fullerton. Metode ini menekankan pentingnya *prototyping* dan pengujian yang dilakukan langsung dengan pemain sebagai inti dari proses desain.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang mengacu pada buku dari Creswell *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Sixth Edition*. Menurut Creswell (2023, h.) metode kualitatif merupakan metode pendekatan yang memiliki pendekatan dengan memahami masalah sosial yang di alami oleh satu individu maupun masalah dari sekelompok individu. Untuk memahami masalah dibutuhkan data dari suatu individu atau kelompok individu, pada penelitian ini menggunakan wawancara dan FGD untuk mengumpulkan data. Setelah mengumpulkan data akan dilakukan analisis terhadap data yang telah ditemukan.

3.2.1 Ideation

Tahap *ideation* merupakan tahap pertama, pada tahap ini bertujuan mengumpulkan data mengenai peristiwa Puputan Margarana dan bagaimana perilaku dari target audiens. Pencarian data akan dilakukan dengan metode kualitatif meliputi wawancara dan FGD. Setelah mendapatkan data akan dilakukan pemahaman terhadap konten edukasi yang akan dimasukkan ke dalam *board game*. Setelah melakukan pemahaman akan dimulai melakukan *brainstorming* dengan cara *mindmapping* dari data yang telah dikumpulkan. Dilanjutkan dengan mengembangkannya ide tersebut menjadi *big idea*, *moodboard* serta *styleescape* untuk tampilan utama visual. Setelah itu penulis akan menyusun elemen formal pada *board game*, dan menyusunnya menjadi *flowchart* untuk mengetahui alur dari permainannya.

3.2.2 *Prototyping*

Pada tahap *Prototyping* penulis akan memvisualisasikan konsep dari ide menjadi bentuk yang permainan sederhana. Dengan tujuan untuk memfokuskan pada bagian mekanik permainan dan apakah fitur yang terdapat dalam permainan bisa bekerja dengan baik. Ketika terjadi perubahan atau masalah pada mekanik atau fitur yang ada di dalam permainan maka proses perubahan tidak perlu melibatkan elemen visual. *Prototyping* sendiri memiliki beberapa metode yang dapat digunakan seperti *physical prototypes*, *Battleship prototypes*, *up the river prototypes*, *software prototypes*, dan lainnya.

Pada tahap *prototyping* penulis akan menggunakan metode *physical prototypes* yang berfokus *gameplay* dari permainan yang akan di rancang. *Physical prototype* dibuat dengan menggunakan potongan-potongan kertas atau karton yang akan di gambar dengan visual yang sederhana. Sehingga pada saat melakukan *playtesting* pemain fokus dengan mekanik dan *gameplay* dari permainan.

3.2.3 *Playtesting*

Pada tahapan terakhir ini yaitu *playtesting*, penulis akan mengajak beberapa orang untuk mencoba permainan pada tahap *prototyping* dan setelah *prototype* selesai. *Playtesting* akan dilakukan beberapa tahap, tahap tersebut juga akan dibagi dengan siapa permainan akan dicoba. Pada tahap awal *playtesting* akan dilakukan bersama sesama desainer *board game* atau yang merupakan ahli *board game*, tahapan ini bertujuan mendapatkan pendapat mengenai mekanisme yang mendalam. Lalu dilanjutkan dengan *playtesting* ketika tampilan *prototyping* sudah diaplikasikan dengan visual, ini akan ditunjukkan kepada orang yang tidak di kenal atau pun orang yang penulis kenal, yang bertujuan untuk mendapatkan *feedback* pada visual dari *board game* dan pengalaman bermain pemain. Selanjutnya *playtesting* yang ditunjukkan untuk target audiens atau *beta test* untuk mengetahui *feedback* langsung dari target audiens serta mendapatkan pemahaman pemain terhadap permainan. Serta memastikan bahwa isi konten dapat dimengerti dengan baik dan dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan FGD untuk mendapatkan data mengenai sejarah puputan margarana secara mendalam, serta pengetahuan target audiens mengenai puputan margarana. Puputan Margarana merupakan perang yang terjadi di Bali pada 10 November 1946, perang ini terjadi karena ketidakpuasan pada perjanjian linggarjati antara pihak Belanda dan pemerintah Indonesia (Martha dan Supriana 2024). Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data yang mendalam mengenai peristiwa Puputan Margarana dan pengetahuan siswa mengenai Puputan Margarana. Sehingga perancangan *board game* menjadi lebih efektif.

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan suatu metode mencari informasi secara langsung dari target audiens atau seorang berpengalaman di bidangnya. Creswell (2023, h.) menyatakan bahwa wawancara bisa dilakukan dengan cara bertatapan muka langsung dengan narasumber maupun dilakukan secara daring. Keunggulan dalam menggunakan metode wawancara, narasumber bisa memberikan informasi yang bersifat historis. Penelitian ini akan melakukan wawancara bersama ahli sejarah, guru sejarah dan ahli *board game*. Dengan melakukan wawancara ini penulis berharap mendapatkan informasi mengenai sejarah puputan margarana yang mendalam dan sifat siswa saat pelajaran sejarah.

1. Wawancara Dosen Sejarah

Wawancara akan dilakukan bersama I Nyoman Bayu Pramartha, S.Pd, M.Pd yang merupakan Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah di Universitas PGRI Mahadewa Indonesia. Wawancara ini akan membahas mengenai bagaimana detail kejadian peristiwa Puputan Margarana. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data lebih detail mengenai bagaimana awal mula peristiwa puputan margarana bisa terjadi.

Berikut merupakan beberapa pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara yaitu :

- a. Sebelum kita mulai, boleh saya tahu nama lengkap dan profesi Bapak/Ibu?
- b. Apa makna kata puputan yang ada pada kata puputan margarana?
- c. Bagaimana awal mula konflik yang terjadi hingga terjadinya puputan margarana bisa terjadi?
- d. Pihak mana saja yang terlibat dalam konflik puputan margarana?
- e. Bagaimana kontribusi perjuangan pasukan ciung wanara dalam peristiwa puputan margarana?
- f. Bagaimana peran masyarakat bali ikut serta dalam mendukung peristiwa puputan margarana?
- g. Bagaimana I Gusti Ngurah Rai memimpin pasukan ciung wanara?
- h. Apakah ada strategi khusus yang dirancang pada saat puputan margarana?
- i. Kenapa strategi tersebut diterapkan, dan apakah penerapan strategi tersebut efektif
- j. Bagaimana dampak dan keadaan yang terjadi setelah peristiwa puputan margarana?
- k. Bagaimana perilaku tentara belanda terhadap masyarakat Bali sebelum dan sesudah terjadinya perang puputan margarana?
 - l. Menurut Bapak/Ibu, apa pesan moral utama yang bisa kita ambil dari peristiwa puputan margarana?

2. Wawancara Guru Sejarah

Wawancara akan dilakukan bersama Made Dwi Ramawati yang merupakan guru sejarah di SMA 2 Tabanan. Wawancara kali ini dilakukan untuk menemukan informasi mengenai metode mengajar yang sudah dilakukan selama ini saat mengajar sejarah. Serta mendapatkan

data lebih dalam mengenai bagaimana sifat para siswa terhadap pelajaran sejarah.

Berikut merupakan beberapa pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara yaitu :

- a. Sebelum kita mulai, boleh saya tahu nama lengkap dan profesi Bapak/Ibu?
- b. Bagaimana pendapat bapak/ibu mengenai ketertarikan siswa kepada pelajaran sejarah?
- c. Menurut bapak/ibu kenapa minat siswa untuk belajar sejarah menurun?
- d. Bagaimana perilaku siswa pada saat pelajaran sejarah?
- e. Pada pelajaran sejarah, ada di kelas berapa dan bab berapa materi mengenai puputan margarana? Bagaimana respon siswa terhadap materi tersebut?
- f. Bagaimana metode bapak/ibu mengajarkan sejarah kepada para siswa?
- g. Apakah bapak/ibu memiliki metode khusus untuk mengajar sejarah ketika siswa tampak bosan ketika belajar sejarah?
- h. Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media interaktif untuk mengajarkan sejarah kepada siswa?
- i. Bagaimana pendapat bapak/ibu jika ada media interaktif yang dapat membantu para siswa mempelajari sejarah?
Contohnya seperti: *Board game* edukatif, Video interaktif, Buku Interaktif, VR(Virtual Reality)

3. Wawancara Desainer *Board game*

Wawancara akan dilakukan bersama Adhicipta Raharja Wirawan yang merupakan seorang desainer *board game*. Wawancara kali ini dilakukan untuk menemukan informasi mengenai metode mengajar yang sudah dilakukan selama ini saat mengajar sejarah. Serta

mendapatkan data lebih dalam mengenai bagaimana sifat para siswa terhadap pelajaran sejarah.

Berikut merupakan beberapa pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara yaitu :

- a. Sebelum kita mulai, boleh saya tahu nama lengkap dan profesi Bapak/Ibu?
- b. Apa yang perlu diperhatikan desainer *board game* ketika baru pertama kali membuat *board game*?
- c. Bagaimana tahapan awal untuk memulai pembuatan *board game*? apa yang jadi fokus utama saat awal perancangan?
- d. Bagaimana cara menentukan tingkat kesulitan agar dapat cocok untuk target audiens yang ingin dituju?
- e. Apakah ada cara khusus atau teknik khusus yang menjadi acuan untuk merancang *Board game* edukatif?
- f. Bagaimana cara menyeimbangkan elemen edukasi dan mekanik permainan agar tidak terasa membosankan bagi pemain?
- g. Apakah durasi lamanya permainan berlangsung akan menimbulkan kejemuhan bagi pemain yang bermain? jika iya apa solusi agar pemain tidak jemu?
- h. Apakah jumlah pemain yang terlalu banyak akan mempengaruhi berjalannya permainan? berapa jumlah pemain yang ideal bermain *board game* yang edukatif
- i. Bagaimana cara menentukan material dalam tahap melakukan produksi fisik *Board game*?

3.3.2 *Focus Group Discussion*

FGD atau *Focus Group Discussion* akan digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data mengenai *behaviour* serta pemahaman target audiens mengenai *board game*. menurut Creswell (2023, h. 200) merupakan diskusi terbuka yang dilakukan oleh suatu kelompok kecil yang bertujuan

untuk mendapatkan perilaku, masalah, serta preferensi dari target audiens. Penulis akan melakukan FGD bersama siswa SMA yang bersekolah di bali dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut:

- a. Menurut kalian pelajaran sejarah penting ga?
- b. Kalian Suka pelajaran sejarah ga? Apa yang kalian sukai dari pelajaran sejarah atau yang tidak kalian sukai?
- c. Kalau lagi pelajaran sejarah perasaan kalian gimana waktu di kelas?
- d. Kalian tau peristiwa Puputan Margarana?
- e. Apakah kalian tau istilah dari *board game*?
- f. Apa yang kalian biasa lakukan pada saat kalian memiliki waktu luang atau saat sedang bosan?
- g. Apakah kalian pernah bermain *game* atau *board game* pada saat kalian memiliki waktu luang?
- h. Apakah kalian lebih sering bermain bersama teman beramai atau sendirian?
- i. *Board game* seperti apa yang kalian sukai?
- j. Jika *board game* memiliki terlalu banyak aturan apakah kalian tetap akan memainkannya?
- k. Dimana kalian lebih sering memainkan *board game*? apakah di sekolah, di rumah, atau di cafe?
- l. Apakah kalian tertarik untuk membeli *board game*?
- m. Berapa uang yang kalian akan keluarkan jika ingin membeli *board game*?

3.3.3 Studi Eksisting

Pada tahap studi eksisting penulis akan analisis terhadap media informasi yang membahas mengenai topik sejarah puputan margarana. Tujuan dari studi eksisting ini dapat memberikan data yang mendalam mengenai perancangan yang sudah pernah ada sebelumnya. Penulis akan menganalisis mengenai konten yang disampaikan, daya tarik, dan tampilan visual. Tahap ini

akan didukung menggunakan analisis SWOT oleh Albert S. Humphrey untuk membantu menganalisis *strengths, weaknesses, opportunities* dan *threats* pada media yang sudah ada.

3.3.4 Studi Referensi

Pada tahap studi referensi, penulis akan mengumpulkan data mengenai berbagai *board game* dari berbagai genre yang sudah Tersedia. ini akan mengacu referensi pada elemen *board game*, elemen visual hingga komponen *board game*. Referensi yang telah dilakukan akan dilakukan analisis, sehingga dapat memahami dalam membantu penulis dalam perancangan atau pun dalam segi visual pada perancangan yang akan dilakukan.

