

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan akan diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu demografis, geografis, dan psikografis. Berikut adalah subjek yang menjadi fokus dalam perancangan *board game* mengenai *digital decluttering* yang ditujukan untuk remaja akhir:

1. Demografis
 - a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
 - b. Usia: 18-25 tahun

Remaja akhir dengan rentang usia 18–29 tahun paling sering menggunakan ponsel dan *email* untuk berkomunikasi. Hasil penelitian dari Caprani et al. (2020) menunjukkan bahwa kelompok usia ini juga paling cenderung memanfaatkan teknologi untuk membantu aktivitas sehari-hari.

Menurut Santrock (2011, h. 441), remaja akhir berada pada rentang usia sekitar 18 hingga 25 tahun. Pada tahap ini, mereka sedang mengalami perkembangan kognitif dan sosial yang memungkinkan pemahaman lebih mendalam terhadap berbagai konsep, termasuk isu lingkungan. Pemahaman tersebut akan semakin meningkat seiring dengan jenjang pendidikan yang ditempuh, karena pendidikan memiliki peran penting dalam memaksimalkan potensi kognitif mereka (Santrock, 2011, h. 433).

- c. Pendidikan: Pelajar dan mahasiswa

Mahasiswa, yang termasuk dalam kelompok remaja akhir, tumbuh seiring perkembangan teknologi digital sehingga memiliki karakteristik khusus dalam perilaku pencarian informasi. Mereka umumnya lebih mahir menggunakan perangkat digital dan merasa lebih nyaman mencari informasi secara *online* (Gumay et al., 2025).

Selain itu, mahasiswa juga sangat aktif memanfaatkan berbagai platform digital, baik untuk keperluan jejaring sosial maupun mendukung aktivitas akademik dan pribadi (Zaremohzzabieh et al., 2024).

d. SES: A-B

Penulis memilih audiens dengan status ekonomi menengah ke atas, yaitu SES A2–B, dengan kisaran pengeluaran Rp3.000.000–Rp5.000.000 untuk SES B dan Rp5.000.001–Rp7.500.000 untuk SES A2 (Hanif, 2022). Kelompok ini dipandang strategis karena penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa dengan status sosial ekonomi lebih tinggi cenderung memiliki literasi digital yang lebih baik dibandingkan siswa dari kelompok SES lebih rendah (Scherer & Siddiq, 2020), sehingga mereka relatif lebih siap dalam mengelola, memilah, dan merapikan ruang digital secara efisien. Selain itu, kebutuhan pokok mereka umumnya sudah terpenuhi, ditunjang fasilitas, kenyamanan, serta dukungan orang tua yang memadai, sehingga memungkinkan mereka untuk lebih mudah mengalokasikan perhatian dan sumber daya pada aktivitas lain, termasuk kegiatan edukatif seperti *board game* (Kasingku & Mantow, 2022).

2. Geografis

a. Jabodetabek

Di kawasan Jabodetabek, proses digitalisasi berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, ditandai dengan meningkatnya pemanfaatan teknologi digital yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, mulai dari aktivitas sehari-hari, pola komunikasi, hingga cara mengakses layanan dan informasi (Nurshinta et al., 2025, h. 6951).

3. Psikografis

a. Remaja akhir yang sering menggunakan perangkat digital dalam keseharian

- b. Remaja akhir yang memiliki *clutter* dalam perangkat digital
- c. Remaja akhir yang aktif menggunakan sosial media

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada pendekatan yang dikemukakan oleh Fullerton (2019, h. 167) dalam bukunya “Game Design Workshop”, yang menguraikan proses pengembangan game menjadi tiga tahapan utama. Ketiga tahapan ini mencakup langkah-langkah sistematis yang bertujuan untuk memastikan bahwa desain game tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan tujuan dan pesan yang diinginkan.

3.2.1 Conceptualization

Conceptualization merupakan tahap awal dalam proses kreatif perancangan *game*, di mana ide-ide mulai dibentuk, dikembangkan, dan disempurnakan hingga menjadi sebuah konsep yang dapat direalisasikan. Proses ini tidak berhenti pada satu gagasan saja, melainkan melibatkan pengembangan ide secara bertahap melalui berbagai versi dan iterasi yang terus berkembang.

Dalam tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data melalui berbagai metode, seperti observasi, wawancara, kuesioner, serta studi referensi. Data yang diperoleh menjadi dasar dalam merumuskan kebutuhan, permasalahan, serta peluang yang dapat dijawab melalui perancangan *game*. Pada tahap ini, penulis juga mulai memikirkan elemen penting dalam perancangan game, seperti mekanika permainan, alur interaksi, tujuan pemain, hingga pengalaman bermain (*player experience*) yang diharapkan. Dengan demikian, proses *conceptualization* menjadi pondasi utama bagi tahapan desain selanjutnya.

3.2.2 Prototyping

Prototyping adalah proses pembuatan model awal dari permainan yang bertujuan untuk menguji ide dan mengevaluasi elemen-elemen gameplay secara mendasar. Pada tahap ini, prototipe biasanya hanya mencakup aspek-aspek inti seperti mekanik permainan, tanpa fokus pada desain visual atau

detail teknis lainnya. Prototipe berfungsi sebagai alat eksplorasi untuk memahami cara kerja fitur tertentu serta mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari konsep yang dikembangkan.

Tujuan utama dari *prototyping* adalah memastikan bahwa mekanik permainan cukup menarik, menyenangkan, dan layak untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan berikutnya. Pada tahap ini, penulis tidak berfokus pada penyusunan desain final, melainkan pada pengembangan ide, eksperimen mekanik, serta identifikasi masalah sejak dini.

3.2.3 Playtesting

Playtesting memberikan wawasan tentang cara pemain berinteraksi dengan permainan yang telah dibuat. Tahap ini tidak hanya sekadar melibatkan sesi bermain dan pengumpulan *feedback*, tetapi juga merupakan proses yang terorganisir mulai dari pemilihan peserta, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi hasil. Tujuan utamanya adalah memperoleh masukan langsung dari pemain untuk menilai apakah permainan sudah berjalan dengan baik, menyenangkan, seimbang, dan sesuai dengan tujuan serta visi yang ingin dicapai oleh perancang.

Penulis merencanakan beberapa putaran *playtesting* sepanjang proses pengembangan game. Melalui tanggapan dari berbagai pemain, proses ini akan membantu mengidentifikasi area yang perlu disesuaikan, memperbaiki mekanisme permainan, serta memastikan bahwa pengalaman bermain yang dihasilkan optimal sebelum peluncuran final.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, kuesioner, serta studi referensi. Keempat metode ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan menyeluruh terkait topik *digital decluttering* dan memahami persepsi target audiens agar arah penelitian tetap fokus dan tidak menyimpang dari tujuan utama.

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap perilaku maupun unsur nyata pada objek penelitian, yang biasanya dilakukan secara berulang dengan tujuan mengumpulkan data. Metode ini adalah bagian dari pendekatan ilmiah dalam teknik pengumpulan data mampu memberikan informasi faktual baik dari kondisi lapangan maupun teks. Dengan demikian, observasi memegang peranan penting dalam sebuah penelitian untuk menghasilkan data yang valid sesuai dengan fakta yang ada (Subakti et al., 2023, h. 74–75).

Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi terhadap video berjudul “Bikin Tugas Akhir Board Games? Anak DKV Yuk Kumpul” yang dipublikasikan melalui kanal YouTube Adhicipta Playground. Video tersebut merupakan rekaman siaran langsung dengan durasi sekitar 1 jam 52 menit yang ditayangkan pada 13 September 2020. Observasi ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai karakteristik, manfaat, serta proses pembuatan *board game* yang dipaparkan oleh seorang ahli di bidang tersebut.

3.3.2 Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi antara dua orang atau lebih yang biasanya dilakukan secara langsung, di mana salah satu pihak berperan sebagai narasumber. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi atau mengumpulkan data tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian (Fadhallah, 2021). Penulis akan menggunakan wawancara sebagai salah satu metode pengumpulan data, dengan narasumber seorang praktisi *digital minimalism*

1. Wawancara dengan Praktisi *Digital Minimalism*

Wawancara dilakukan dengan seorang praktisi *digital minimalism* untuk menggali prinsip, metode, dan tantangan dalam aktivitas *organizing*, khususnya dalam kehidupan sehari-hari remaja

akhir. Fokus utamanya adalah memahami pengelolaan data digital secara efisien dari perspektif profesional. Melalui wawancara ini, penulis berharap memperoleh strategi *decluttering* yang terbukti efektif serta panduan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Informasi yang diperoleh akan menjadi dasar dalam merancang media edukasi yang informatif, aplikatif, dan mudah dipahami oleh target pengguna. Daftar pertanyaan wawancara adalah sebagai berikut:

- a. Dapatkah Anda menjelaskan tahapan-tahapan yang biasanya dijalani saat melakukan *digital decluttering*?
- b. Mengapa menurut Anda praktik *decluttering* digital menjadi penting di era sekarang, khususnya untuk remaja akhir?
- c. Apa dampak positif yang biasanya dirasakan setelah menerapkan *digital decluttering*?
- d. Bagaimana anda menentukan prioritas saat memutuskan data atau aplikasi mana yang harus dihapus atau disimpan?
- e. Metode atau teknik apa yang paling efektif menurut anda untuk menjaga keteraturan data digital?
- f. Seberapa sering sebaiknya seseorang melakukan *digital decluttering* agar tetap terorganisir?
- g. Bagaimana cara anda mengatasi rasa sayang atau takut kehilangan data ketika harus menghapus *file* tertentu?
- h. Menurut pengalaman anda, apa tantangan terbesar yang dialami orang ketika mencoba melakukan *digital decluttering*?
- i. Bagaimana cara mengatasi kebiasaan menunda dalam *decluttering*?
- j. Apakah Anda punya *tips* agar kebiasaan ini bisa konsisten dan berkelanjutan?
- k. Bagaimana cara terbaik menurut Anda untuk mengedukasi remaja agar mau mempraktikkan *digital decluttering*?

3.3.3 Kuesioner

Untuk memahami pola responden dalam mengelola ruang digital pada perangkat yang mereka gunakan, khususnya dalam konteks *digital decluttering*, penulis akan menyebarkan kuesioner untuk pengumpulan data. Metode ini dipilih karena memungkinkan distribusi secara luas dan efisien, serta mampu menghimpun data dalam jumlah besar melalui serangkaian pertanyaan tertulis (Romdona et al., 2025). Pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif menggunakan Google Form, dengan tujuan mengukur tingkat pemahaman, kebiasaan digital, serta permasalahan umum yang dialami responden terkait penumpukan data digital. Pertanyaan kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Data Umum
 - a. Usia
 - b. Perangkat digital apa saja yang Anda miliki dan gunakan?
 - c. Apakah anda pernah mendengar istilah *digital decluttering*?
 - d. Jika pernah, dari mana anda mendengar istilah *digital decluttering*?
2. Pemahaman Responden mengenai *Digital Decluttering*
 - a. Seberapa penting menurutmu menjaga kerapian ruang digital (*file*, aplikasi, foto, email, dsb)?
 - b. Apakah Anda mengetahui bahwa data digital yang disimpan di cloud (Google Drive, One Drive, dsb) membutuhkan energi dan berkontribusi pada emisi karbon?
 - c. Apakah Anda mengetahui bahwa melakukan digital decluttering dapat mengurangi dampak terhadap lingkungan karena menghemat energi server?
 - d. Apakah Anda mengetahui bahwa terlalu banyak *file*, notifikasi, atau aplikasi dapat menimbulkan stres dan rasa kewalahan?
 - e. Apakah Anda mengetahui bahwa *digital decluttering* dapat membantu mengurangi stres dan meningkatkan fokus?
3. Kebiasaan Responden dalam Melakukan *Digital Decluttering*

- a. Dari daftar berikut, mana yang menjadi kebiasaan Anda saat menggunakan *smartphone* sehari-hari?
 - b. Dari daftar berikut, mana yang menjadi kebiasaan Anda saat menggunakan tablet sehari-hari?
 - c. Dari daftar berikut, mana yang menjadi kebiasaan Anda saat menggunakan laptop/PC sehari-hari?
 - d. Apakah Anda menggunakan *cloud storage* (Google Drive, One Drive, dsb) untuk menyimpan *file* di laptop/PC?
 - e. Seberapa sering Anda membersihkan *file* yang tidak dibutuhkan (foto, video, dokumen, aplikasi) di *smartphone*/tablet?
 - f. Seberapa sering Anda memindahkan *file* lama ke hard disk / *cloud storage* (Google Drive, One Drive, dsb) di laptop/PC?
 - g. Seberapa sering Anda menghapus email lama/*spam*?
 - h. Seberapa sering anda mengecek dan menghapus aplikasi yang tidak digunakan?
 - i. Perangkat apa yang pernah mengalami masalah memori penuh?
 - j. Apa yang biasanya Anda lakukan ketika perangkat mengalami masalah memori penuh?
 - k. Apakah anda merasa bingung cara mengatur folder / *file* digital agar rapi?
 - l. Apa kendala terbesar anda dalam melakukan *digital decluttering*?
4. Media *Board Game*
- a. Apakah Anda pernah bermain *board game*?
 - b. Menurut Anda, elemen apa yang paling penting dalam sebuah *board game* edukasi agar menarik dimainkan?
 - c. Apakah Anda tertarik dalam belajar sambil bermain melalui media *board game*?

3.3.4 Studi Referensi

Melalui studi referensi, penulis akan mengumpulkan data terkait desain visual dan konten dari gaem maupun media serupa yang telah ada

sebagai acuan dalam merancang desain aplikasi pada penelitian ini. Tujuannya adalah untuk memahami cara penggunaan elemen visual dan komponen secara efektif dalam menyampaikan konten kepada audiens. Informasi yang diperoleh dari studi referensi ini diharapkan dapat diterapkan dalam menciptakan desain visual yang menarik dan nyaman. Penulis akan melakukan studi referensi pada *board game* “My Shelfie”, “Photograph”, dan “Azul”.

