

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Berikut merupakan subjek perancangan pada media informasi berupa *board game* mengenai ras anjing di Tangerang:

3.1.1 Target Primer

1) Demografis

- a. Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- b. Usia: 9-12 tahun

Menurut buku *Life-Span Development* oleh Santrock, J. W. anak berusia 7-11 tahun sudah berada pada *piagetian stage*, dimana anak-anak pada usia ini sudah mampu berpikir logis, memahami aturan, serta belajar melalui aktivitas sosial.

- c. Status ekonomi: SES B

Perancangan media ditujukan untuk anak sekolah dasar yang berasal dari keluarga dengan status ekonomi B. SES B dipilih karena SES ini sering memiliki cukup akses ke pendidikan, fasilitas, dan sumber stimulasi seperti buku, internet, kursus.

2) Geografis

Kota Tangerang karena menurut penelitian yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2024) anak SD di Tangerang menghadapi masalah literasi akibat paparan internet.

3) Psikografis

- Suka dengan anjing atau penasaran terhadap hewan peliharaan
- Terbiasa bermain game (*offline* maupun *digital*)
- Senang berinteraksi sosial dengan teman sebaya
- Suka belajar lewat pengalaman langsung

3.1.2 Target Sekunder

Target sekunder dalam perancangan ini adalah orang tua dari anak sekolah dasar usia 9–12 tahun yang memiliki perhatian terhadap proses belajar dan perkembangan karakter anak. Secara psikografis, orang tua dalam kelompok ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Memiliki kepedulian terhadap pendidikan anak, khususnya dalam pengembangan pengetahuan, sikap empati, dan perilaku sosial.
- b. Menghargai media pembelajaran yang mengandung nilai edukatif dan dapat mendukung proses belajar anak di luar lingkungan sekolah.
- c. Mempertimbangkan aspek keamanan konten, kesesuaian usia, dan manfaat jangka panjang dalam memilih media bermain anak.
- d. Mencari alternatif aktivitas bermain non-digital untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap gawai.
- e. Mendukung kegiatan bermain yang mendorong interaksi sosial, pembelajaran berbasis pengalaman, serta keterlibatan aktif anak.
- f. Terbuka terhadap media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) selama memiliki tujuan dan manfaat yang jelas.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pengembangan *board game* mengenai ras anjing ini mengacu pada pendekatan yang dikemukakan oleh (Silverman, 2013) dalam *How to Learn Board Game Design and Development*. Metode ini menawarkan pendekatan sistematis dalam desain dan pengembangan *board game* guna menciptakan permainan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif sebagai media edukasi mengenai ras anjing. Metode ini mencakup tahap *Idea, Content Development, Prototype, dan Playtest*. Tahap *Idea* mencakup pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui beberapa informasi tentang ras anjing dan untuk memahami target audiens dan kebutuhan mereka, yang dirumuskan dalam ide desain *board game*. Tahap ini juga berfokus pada eksplorasi topik dan konsep umum *board game* dan visualnya berdasarkan hasil pengumpulan data. Kemudian tahap *Content Development* adalah tahap di mana perancangan memasuki proses visualisasi ide yang dikembangkan dari tahap

sebelumnya. Proses ini melibatkan mengeksplorasi dan percobaan mekanisme untuk *board game*, pembuatan sketsa dari desain visual, dan menentukan elemen permainan yang diperlukan. Lalu, tahap *Prototype* adalah tahap di mana *board game* mulai dirancang dan diuji, memungkinkan untuk perbaikan berkelanjutan sampai hasilnya memuaskan pengguna. Kemudian yang terakhir adalah tahap *Playtest* yang merupakan tahap pengembangan *board game*, di mana desainer dapat secara langsung mengamati penerapan konsep dan mekanisme permainan serta mengevaluasi interaksi antara pemain dan permainan. Selain itu, tahap ini berfungsi untuk mengukur keterlibatan dan kesenangan pemain, dan membantu mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan pengalaman bermain.

Metode penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang memungkinkan analisis terhadap perspektif dan pengalaman pengguna. (Nassaji, 2020) mengatakan bahwa metode kualitatif adalah studi tentang data non-numerik yang menafsirkan dan menekankan proses dan pengembangan pada hasil akhir. Meskipun memiliki sifat naturalistik dan interpretatif, metode kualitatif tetap terstruktur dan mencakup proses yang cermat untuk mengidentifikasi masalah dalam analisis, penjelasan, evaluasi, dan interpretasi (h. 427). Pengumpulan data ini meliputi wawancara, *focus group discussion*, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi

3.2.1 Idea

Fokus utama dari tahap *Idea* adalah detail *board game* yang dirancang dengan hasil dan pengetahuan dari pengumpulan data yang terkait dengan ras anjing. Perancangan ini mengumpulkan data dan wawasan melalui wawancara, *focus group discussion* dan kuesioner. Pengumpulan data pada tahap ini berfokus pada target audiens perancangan, yaitu anak sekolah dasar berusia 9-12 tahun di Tangerang. Tujuan pengumpulan data ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman anak-anak akan ras anjing, mengidentifikasi karakteristik dan sifat anjing, serta merancang strategi edukasi yang interaktif dan menarik melalui *board game* yang sesuai dengan target audiens. Perancangan ini juga menggunakan studi eksisting dan studi referensi untuk

pengembangan desain visual dalam desain *board game*. Ini digunakan untuk memastikan bahwa desain *board game* didasarkan pada praktik yang terbukti efektif. Studi eksisting memberikan wawasan

Tahap ini dilanjutkan dengan menentukan tema atau konsep yang sesuai dan memungkinkan untuk membangun permainan di sekitar. Dimulai dengan mempersiapkan *mindmap* yang berguna sebagai alat visual untuk mengidentifikasi ide dan konsep yang terkait dengan ras anjing. Dalam proses ini, diharapkan bahwa pemilihan kata kunci yang sesuai akan menciptakan berbagai ide, sehingga perancangan akan dapat mengeksplorasi topik dan fokus penelitian yang sesuai dengan ras anjing. Proses ini diikuti dengan penentuan *big idea* untuk meringkas pesan utama yang akan disampaikan dan menjadi panduan untuk desain *board game* tentang ras anjing. Perancangan kemudian membuat *moodboard* visual dengan elemen desain *board game*, warna, gambar, dan tipografi yang bertujuan untuk memberikan gambar visual yang konsisten dan bertujuan untuk mencerminkan *big idea*. Moodboard memungkinkan perancangan untuk menggabungkan berbagai kombinasi permainan dengan desain untuk memastikan bahwa penampilan dan konsep *board game* menarik perhatian target audiens. Langkah ini bertujuan untuk menemukan tema desain dalam merancang mekanisme *board game*. Menggunakan topik atau konsep yang jelas memungkinkan perancangan untuk dengan mudah menentukan jenis permainan, mekanisme, dan visualisasi yang dikembangkan

3.2.2 Content Development

Selama tahap *content development*, konten dikembangkan untuk proses desain *board game* setelah pemahaman yang mendalam tentang ras anjing. Pada tahap ini, perancangan dibantu oleh perumusan cara interaksi antar pemain, yang menghasilkan pengalaman yang lebih terarah, menarik, dan sesuai dengan topik ras anjing. Perancangan mengeksplorasi kategori ide yang berisi konten, alat interaktif, dan elemen formal dan dramatis yang terintegrasi ke dalam *board game*. Tahap ini dilanjutkan dengan pengaturan interaksi *board game*, dan menjelaskan semua interaksi potensial yang ditentukan pada tahap

sebelumnya. Perancangan juga memastikan bahwa semua jenis interaksi elemen *board game* memiliki variasi yang baik dan dapat mempertahankan keseimbangan permainan. Tahap ini dikembangkan menjadi proses visualisasi yang berawal dari sketsa, warna dasar (*base color*), dan rendering.

3.2.3 Prototype

Dalam tahap ini, perancangan melakukan proses desain *board game* dan menciptakan *prototype* pertama dari *board game* yang dikembangkan berdasarkan ide-ide yang dikembangkan sebelumnya. *Prototype* ini dimulai dengan sketsa desain fisik *board game*, pengembangan elemen, juga mekanisme dan interaksi antara pemain. Ini mencerminkan konten dan elemen visual yang terkait dengan topik ras anjing yang dikembangkan pada tahap awal. Selama proses ini, perancangan juga melakukan pengujian internal, menerima *feedback* dan kritik konstruktif sehubungan dengan desain dan fungsionalitas *prototype*.

Melalui pengujian internal, perancangan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dan sistem permainan yang perlu dioptimalkan. Masukan dari pengujian ini sangat penting untuk melakukan revisi *prototype*, dan sangat penting untuk meningkatkan setiap elemen permainan untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan utama, yaitu, pengalaman bermain game yang menarik, serta membangun interaksi sosial dan meningkatkan keterampilan berpikir pada anak sekolah dasar. Proses ini dimaksudkan untuk mengembangkan tidak hanya *board game* yang menarik secara visual, tetapi juga untuk mengedukasi ras anjing di kalangan anak-anak.

3.2.4 Playtesting

Selama tahap *Playtesting*, perancangan memvalidasi *prototipe board game* dalam dua tahap, yaitu *alpha test* dan *beta test*. Selama tahap *alpha test*, *prototype* diuji secara internal untuk mengidentifikasi kesalahan dalam mekanisme permainan atau masalah fungsional lainnya. *Feedback* yang didapatkan selama tahap ini digunakan untuk melakukan perbaikan sebelum *beta test* berlanjut. Setelah menyelesaikan *alpha test*, *prototype* memasuki tahap *beta test*, dengan menguji *board game* oleh kelompok target, yaitu anak-

anak antara usia 9 hingga 12 tahun. Pada tahap ini, target audiens diundang untuk bermain *board game* dan memberikan pengalaman bermain. Perancang mengamati interaksi pemain, mendengarkan pendapat mengenai mekanisme permainan, dan topik yang diangkat, dan menilai seberapa efektif *board game* dalam mengedukasi target mengenai ras anjing. Hasil *beta test* nantinya akan digunakan untuk merevisi *board game* dan memastikan permainan yang dibuat tidak hanya menarik, tetapi juga intuitif dan mudah dimengerti oleh pemain. Oleh karena itu, *board game* yang dihasilkan diharapkan menjadi alat yang efektif untuk mendidik anak sekolah dasar tentang ras anjing dan memberikan pengalaman bermain game yang menyenangkan dan edukatif.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan wawancara, dan *focus group discussion* untuk memahami berbagai ras anjing, ciri-ciri, dan karakteristik dari anjing. Tujuan utama dari teknik pengumpulan data ini adalah memperoleh wawasan mendalam mengenai ras anjing, karakteristik, sifat, perilaku anjing, serta pengetahuan anak-anak mengenai anjing.

3.3.1 Wawancara

Perancangan ini melakukan wawancara mendalam sebagai salah satu metode pengumpulan data primer dengan pelatih anjing, *dog behaviourist*, dan pemilik anjing.

1. Wawancara Pelatih Anjing

Wawancara dilakukan dengan seorang pelatih anjing untuk mendapatkan informasi lebih lanjut secara mendalam mengenai karakteristik dan sifat dari setiap ras anjing yang berbeda. Melalui wawancara ini perancang dapat menggali pengetahuan dan pengalaman pelatih anjing terkait sifat dan karakteristik anjing yang pernah dilatih. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini kemudian akan sangat berguna dalam perancangan boardgame yang sesuai dengan topik yang diteliti. Pertanyaan wawancara yang diberikan adalah sebagai berikut:

- a) Boleh diceritakan latar belakang Anda sebagai pelatih anjing?
- b) Sudah berapa lama Anda bekerja di bidang pelatihan anjing?
- c) Jenis ras anjing apa saja yang paling sering Anda latih?
- d) Apa motivasi pemilik anjing yang biasanya datang ke Anda untuk melatih anjing mereka? (misalnya: ketaatan dasar, perilaku bermasalah, kompetisi, dsb.)
- e) Menurut pengalaman Anda, ras apa yang paling mudah dan paling sulit untuk dilatih? Mengapa?
- f) Apakah ada perbedaan signifikan dalam metode atau pendekatan melatih berdasarkan ras dan sifat anjing? Bisa dijelaskan contohnya?
- g) Apakah Anda pernah melatih anjing khusus agar aman berinteraksi dengan anak-anak?
- h) Masalah apa yang biasanya muncul ketika anjing berinteraksi dengan anak (misalnya: menggigit ringan, terlalu aktif, atau takut)?
- i) Bagaimana cara melatih anjing agar bisa berinteraksi dengan anak secara aman?
- j) Menurut Anda, apa yang sebaiknya diajarkan kepada anak sebelum mereka berinteraksi dengan anjing?
- k) Menurut Anda, apakah pemilik anjing di Indonesia umumnya memahami perbedaan ras dan karakteristiknya?
- l) Bagaimana dampaknya jika pemilik (atau anak-anak) tidak mengetahui sifat dasar ras anjing yang mereka pelihara?
- m) Apakah menurut Anda edukasi tentang ras anjing sebaiknya dikenalkan kepada anak sejak dini?
- n) Dari pengalaman Anda, media apa yang paling efektif untuk mengenalkan pengetahuan dasar tentang anjing kepada anak-anak?

- o) Apakah Anda pernah melihat media edukasi khusus tentang anjing yang ditujukan untuk anak-anak (misalnya: buku cerita, poster, aplikasi, permainan)?
- p) Apa pesan penting yang ingin Anda sampaikan terkait edukasi anak-anak tentang anjing?
- q) Apakah Anda bersedia memberikan masukan lebih lanjut jika prototipe boardgame ini dikembangkan?

2. Wawancara *Dog Behaviourist*

Wawancara dilakukan dengan seorang *dog behaviourist* untuk mendapatkan informasi secara mendalam mengenai perilaku dan karakteristik dari ras anjing. Melalui wawancara ini perancang dapat menggali pengetahuan dan pengalaman *dog behaviourist* terkait sifat, perilaku dan karakteristik anjing. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini kemudian akan sangat berguna dalam perancangan boardgame yang sesuai dengan topik yang diteliti. Pertanyaan wawancara yang diberikan adalah sebagai berikut:

- a) Boleh diceritakan latar belakang Anda sebagai *dog behaviourist*?
- b) Sudah berapa lama Anda bekerja sebagai *dog behaviourist*?
- c) Jenis ras anjing apa saja yang paling sering Anda latih?
- d) Ras anjing apa yang menurut anda paling banyak dipelihara di Indonesia?
- e) Dari ras anjing tersebut tingkat agresivitas mereka itu bagaimana?
- f) Apa motivasi pemilik anjing yang biasanya datang ke Anda untuk melatih anjing mereka? (misalnya: ketaatan dasar, perilaku bermasalah, kompetisi, dsb.)
- g) Menurut pengalaman Anda, ras apa yang paling mudah dan paling sulit untuk dilatih? Mengapa?

- h) Apakah ada perbedaan signifikan dalam metode atau pendekatan melatih berdasarkan ras dan sifat anjing? Bisa dijelaskan contohnya?
- i) Apakah Anda pernah melatih anjing khusus agar aman berinteraksi dengan anak-anak?
- j) Apakah ada bahasa tubuh anjing yang perlu diwaspadai agar anak-anak yang mau *approach* anjing aman dari bahaya?
- k) Masalah apa yang biasanya muncul ketika anjing berinteraksi dengan anak (misalnya: menggigit ringan, terlalu aktif, atau takut)?
- l) Bagaimana cara melatih anjing agar bisa berinteraksi dengan anak secara aman?
- m) Menurut Anda, apa yang sebaiknya diajarkan kepada anak sebelum mereka berinteraksi dengan anjing?
- n) Menurut Anda, apakah pemilik anjing di Indonesia umumnya memahami perbedaan ras dan karakteristiknya?
- o) Bagaimana dampaknya jika pemilik (atau anak-anak) tidak mengetahui sifat dasar ras anjing yang mereka pelihara?
- p) Apakah menurut Anda edukasi tentang ras anjing sebaiknya dikenalkan kepada anak sejak dini?
- q) Dari pengalaman Anda, media apa yang paling efektif untuk mengenalkan pengetahuan dasar tentang anjing kepada anak-anak?
- r) Apakah Anda pernah melihat media edukasi khusus tentang anjing yang ditujukan untuk anak-anak (misalnya: buku cerita, poster, aplikasi, permainan)?
- s) Apa pesan penting yang ingin Anda sampaikan terkait edukasi anak-anak tentang anjing?
- t) Apakah Anda bersedia memberikan masukan lebih lanjut jika prototipe boardgame ini sudah dikembangkan?

3. Wawancara Pemilik Anjing

Wawancara dilakukan dengan seorang pemilik anjing untuk mendapatkan informasi secara mendalam mengenai karakteristik dan sifat dari ras anjing yang pernah dipelihara oleh pemilik anjing. Melalui wawancara ini perancang dapat menggali pengetahuan dan pengalaman pemilik anjing terkait sifat dan karakteristik anjing yang pernah dipelihara. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini kemudian akan sangat berguna dalam perancangan boardgame yang sesuai dengan topik yang diteliti. Pertanyaan wawancara yang diberikan adalah sebagai berikut:

- a) Boleh diceritakan sedikit tentang diri Anda (nama/inisial, usia, pekerjaan)?
- b) Sudah berapa lama Anda memelihara anjing?
- c) Ras anjing apa yang saat ini Anda pelihara? Apakah pernah memelihara ras lain sebelumnya?
- d) Apa alasan utama Anda memilih memelihara anjing? (misalnya: teman, penjaga rumah, hobi, dll.)
- e) Bagaimana cara Anda memilih ras anjing yang sekarang dipelihara? (misalnya: rekomendasi, tren, kesesuaian karakter, atau faktor lain).
- f) Menurut Anda, apa kelebihan dan tantangan dari ras anjing yang Anda pelihara?
- g) Apakah ada anak (baik anak Anda sendiri maupun anak di lingkungan sekitar) yang sering berinteraksi dengan anjing Anda?
- h) Bagaimana biasanya anak-anak berinteraksi dengan anjing Anda? (misalnya: memberi makan, bermain, mengajak jalan, dll.)
- i) Apakah pernah terjadi kendala atau masalah saat anak berinteraksi dengan anjing? Bisa diceritakan contohnya?

- j) Menurut Anda, hal apa yang paling penting diajarkan kepada anak sebelum mereka berinteraksi dengan anjing?
- k) Menurut Anda, apakah anak-anak cukup mengenal perbedaan ras anjing dan sifat/karakteristiknya?
- l) Apa dampaknya jika anak atau pemilik tidak mengetahui sifat dasar dari ras anjing yang dipelihara?
- m) Apakah menurut Anda pengetahuan tentang ras anjing penting untuk dikenalkan kepada anak sejak dini? Mengapa?
- n) Menurut Anda, apa media yang paling efektif untuk mengenalkan informasi tentang anjing kepada anak? (misalnya: buku, video, permainan, atau pengalaman langsung)
- o) Apakah Anda pernah melihat atau menggunakan media edukasi tentang anjing khusus untuk anak-anak?
- p) Menurut Anda, apa pesan penting yang perlu diketahui anak-anak agar bisa berinteraksi dengan anjing dengan baik dan aman?
- q) Apakah Anda bersedia jika anak-anak di lingkungan Anda mencoba media pembelajaran (misalnya boardgame) tentang anjing di masa mendatang?

3.3.2 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan kepada anak-anak sekolah dasar untuk mendapatkan data mengenai persepsi anak-anak mengenai ras anjing. FGD akan dilakukan di sekolah pada hari ... pukul Berikut merupakan pertanyaan yang diberikan kepada peserta FGD:

- a) Siapa di sini yang suka main game? Game apa yang paling sering kalian mainkan?
- b) Ada yang suka pelihara hewan? Ada yang pernah main atau ketemu anjing?

- c) Menurut kalian, semua anjing sama atau ada jenis (ras) yang berbeda-beda?
- d) Ada yang tahu nama ras anjing tertentu?
- e) Kalau lihat gambar beberapa anjing (contoh: Husky vs Chihuahua), apa bedanya menurut kalian?
- f) Kalau ketemu anjing yang belum dikenal, apa yang sebaiknya dilakukan?
- g) Menurut kalian, semua anjing suka dielus orang asing atau tidak?
- h) Kalau ingin mengelus anjing, apa yang perlu dilakukan dulu?
- i) Menurut kalian, bagaimana cara tahu kalau anjing sedang senang, takut, atau marah?
- j) Kalau ada anjing berlari ke arah kalian, apa yang akan kalian lakukan?
- k) Game apa yang paling kalian suka mainkan sekarang?
- l) Kalian lebih suka main game sendirian atau bareng teman/keluarga?
- m) Apa yang bikin sebuah game terasa seru buat kalian? (misalnya: gambar bagus, bisa bareng teman, ada hadiah, dll.)
- n) Kalau ada game untuk mengenal anjing, menurut kalian asik nggak?
- o) Menurut kalian, game tentang anjing lebih enak pakai gambar kartun atau foto asli?
- p) Lebih suka game yang cepat dimainkan atau yang lama dan penuh tantangan?
- q) Lebih seru dimainkan di sekolah, rumah, atau keduanya?
- r) Apa yang harus ada supaya game tentang anjing ini bikin kalian semangat main?

3.3.3 Studi Eksisting

Perancang menggunakan penelitian yang ada yang bertujuan memahami media informasi yang ada tentang ras anjing. Studi ini dilakukan untuk mengidentifikasi informasi, fitur, dan desain yang efektif untuk menarik

perhatian target audiens. Selain itu, konten disajikan kepada anak-anak untuk dengan mudah memahami dan memiliki efek positif. Penelitian yang ada mencakup berbagai media yang berhubungan langsung dengan ras anjing, dengan tujuan mengedukasi anak-anak mengenai ras anjing, serta diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Pilihan studi eksisting juga didasarkan pada hubungan antara, kualitas desain, dan kejelasan fungsionalitas dan mekanisme yang memudahkan pengguna dalam penggunaan media yang sudah ada. Menggunakan studi ini, perancang dapat mengembangkan konsep desain yang sesuai untuk *board game* mengenai ras anjing yang menarik, menyenangkan dan *user-friendly*.

3.3.4 Studi Referensi

Perancangan ini menggunakan studi referensi untuk mengumpulkan data berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya sebagai media informasi untuk anak-anak. Metode ini dilakukan secara efektif untuk memahami penggunaan komponen untuk memberikan ide-ide kepada audiens tentang *board game*. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode SWOT yang digagas oleh Albert S. Humphrey. Analisis SWOT terdiri dari *Strengths*, *Weaknesses*, *Opportunities*, dan *Threats* yang membantu perancang memahami kelebihan, kekurangan, peluang, dan ancaman berdasarkan penelitian yang di analisis.