

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis menentukan subjek perancangan yang dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu Berikut adalah subjek perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri:

3.1.1 Demografis

- a. Jenis kelamin : Pria dan wanita
- b. Usia : 20 – 35 tahun
- c. Status : sudah menikah dengan usia pernikahan ≤ 5 tahun

Berdasarkan survei dari Populix pada Februari 2025, rata-rata usia ideal untuk menikah menurut 1.038 responden gen Z dan milenial di Indonesia adalah 25 – 30 tahun (61%), sementara 32% responden merasa usia ideal untuk menikah adalah 20 – 25 tahun, dan sisanya memilih untuk menikah di atas usia 30 tahun. Nema (2013) dalam Jurnal Cahaya Mandalika (Utomo & Syafaruddin), mengatakan bahwa lima tahun pertama setelah menikah adalah proses membentuk karakter suatu keluarga antara suami dan istri, yang menyebabkan dalam rentang ini sangat berpotensi untuk terjadi berbagai macam konflik rumah tangga. Hal ini juga berkaitan dengan fenomena menikah di usia dini yang dapat mempengaruhi dinamika konflik rumah tangga disebabkan oleh minimnya kesiapan dan pengetahuan mengenai hak dan kewajiban sebagai istri maupun suami dan sifat egois yang tinggi antar pasangan, serta belum adanya kesiapan mental untuk menghadapi perbedaan peran dan konflik di dunia pernikahan (Octaviani & Nurwati, 2020).

- d. SES : B – A

Ditinjau dari data yang dikeluarkan oleh ojk.go.id dalam buku *Strategi Nasional Literasi Keuangan Indonesia (SNKLI) 2021-2025*, diketahui bahwa penduduk Indonesia dalam kategori SES A adalah penduduk dengan pengeluaran per bulan lebih dari Rp3.500.000,-, sementara penduduk yang termasuk ke dalam kategori SES B adalah yang memiliki pengeluaran antara Rp2.500.000,- hingga Rp3.000.000,- per bulannya. Umumnya, pasangan dengan SES B – A memiliki akses yang lebih dekat terhadap media edukasi interaktif dan metode belajar non-formal seperti *board game*, sebab mereka cenderung mempunyai daya beli yang lebih tinggi dan membutuhkan sarana relaksasi setelah menghadapi pembagian waktu antara pekerjaan, keluarga, dan kehidupan pribadi.

3.1.2 Geografis

Jawa Barat dan wilayah Jabodetabek. Ditinjau dari proyeksi Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2025, kota Jakarta menempati posisi pertama dengan kepadatan penduduk tertinggi yaitu mencapai 10,68 juta jiwa atau 16.155 jiwa/km², yang disusul oleh provinsi Jawa Barat dengan kepadatan penduduk sebanyak 1.370 jiwa/km². Jumlah kepadatan penduduk ini membuat sebagian besar pasangan yang sudah menikah di kota-kota tersebut berpotensi untuk mengalami peningkatan stres, konflik, serta tantangan yang terjadi dalam rumah tangga seperti gaya hidup dan tekanan sosial yang tinggi. Selain itu, berdasarkan Radio Republik Indonesia (2024), tingkat pernikahan dan perceraian tertinggi di Indonesia terjadi provinsi Jawa Barat yaitu sebanyak 91.146 kasus, sementara wilayah Jabodetabek merupakan pusat gaya hidup urban yang memungkinkan pasangan suami istri di daerah tersebut lebih terbuka dengan media non-formal untuk edukasi, salah satunya adalah *board game*. Sebagai kota urban, Jabodetabek juga merupakan kota-kota besar dengan tingkat migrasi yang tinggi, sehingga sangat memungkinkan untuk bertemu individu dengan latar belakang yang berbeda-beda serta mengalami

tekanan kerja yang tinggi hingga dapat mempengaruhi hubungan antar pasangan dan kepuasan pernikahan (Munthe & Vanika, 2018).

3.1.3 Psikografis

Dibawah ini adalah aspek-aspek psikografis dari subjek perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri:

- a. Pasangan suami istri terutama yang baru menikah dan sering menghadapi konflik
- b. Pasangan suami istri yang memerlukan *quality time*
- c. Pasangan suami istri yang tertarik dengan aktivitas interaktif seperti *board game*
- d. Pasangan suami istri yang kurang komunikasi satu sama lain

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Penulis menggunakan metode *game design* oleh Tracy Fullerton (2024) dalam *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games 5th edition*. Metode ini bernama *Playcentric*, yang terdiri atas *Ideation*, *Prototyping*, *Playtesting*, dan tahap evaluasi, dengan tujuan agar perancangan dapat berjalan dengan lancar secara terstruktur dari awal hingga akhir perancangan, dan metode ini sesuai dengan media dalam perancangan serta tahapan-tahapan yang sudah direncanakan. Metode *Playcentric* berfokus kepada pemainnya untuk terlibat, merasa tertantang serta terhibur selama permainan berlangsung (Fullerton, 2024, h.13). Berikut adalah penjabaran mengenai metode *Playcentric* yang digunakan oleh penulis dalam membuat perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi suami istri.

3.2.1 Ideation

Dalam tahap ini, penulis melakukan riset dengan mengumpulkan data terlebih dahulu dengan pendekatan yang sudah ditentukan, dan melakukan wawancara kepada ahli, kuesioner serta FGD kepada target audiens. Hal ini dilakukan agar penulis dapat memahami pendapat dan pandangan yang

beragam dari target audiens, dan mendalami topik perancangan lebih lanjut sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

Kemudian, penulis melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan ide yang matang dan sesuai dengan topik perancangan, seperti mengidentifikasi objektif dari *board game* untuk mengetahui apa yang ingin dituju dari permainan, menentukan genre *board game* yang sesuai dengan target, membuat *mindmap* yang bertujuan untuk mendalami perancangan *board game* secara mendetail, menentukan elemen formal dan elemen dramatis untuk *board game*, membuat *flowchart* permainan agar proses bermain lebih terstruktur dan tersusun dengan jelas dari awal permainan hingga akhir, menentukan konsep dan mekanik dasar permainan, membuat peraturan dari *board game*, dan pemilihan gaya desain serta palet warna.

3.2.2 Prototyping

Tahap ini dilakukan dengan membuat perancangan dan implementasi dari tahap ideation yang sudah ditentukan sebelumnya, seperti menyusun materi *board game* (skenario, storytelling, copywriting), mulai membuat desain visual *board game*, membuat komponen-komponen *board game* seperti papan permainan, rulebook, kartu, pion, dan lain-lain, pemilihan material *board game*, dan mencetak *board game* untuk dilakukan *playtesting*.

3.2.3 Playtesting

Tahap ini dilakukan dengan melakukan uji coba *board game* yang sudah dirancang kepada target *audience* yaitu orang-orang yang sedang menjalin hubungan (*board game* akan dimainkan oleh sepasang suami istri), dan mengadakan sesi diskusi saat permainan berakhir untuk menerima masukan serta saran dari para pemain yang ikut serta dalam *playtesting*. Tahapan *playtesting* ini bertujuan untuk memberi gambaran saat *board game* sedang dimainkan oleh pemain, dan bagaimana permainan berlangsung secara nyata, apakah sesuai dengan *flowchart* dan perkiraan atau ada perbedaan yang signifikan dari durasi permainan serta pengalaman dalam bermain *board game*.

3.2.4 Evaluation

Pada tahap ini, penulis akan melakukan evaluasi dan menganalisis hasil masukan serta pengalaman peserta *playtesting*, dan memperbaiki perancangan *board game* sesuai saran dan masukan. Masukan dari pemain yang sudah mengikuti *playtesting* pun dapat disaring kembali dan dilakukan revisi untuk *board game* agar dapat meningkatkan pengalaman bermain. Setelah perbaikan selesai, dilakukan lagi tahap *playtesting* untuk diuji kembali apakah terjadi peningkatan pengalaman dalam bermain, dan apakah media yang dirancang oleh penulis dapat menyelesaikan permasalahan yang diangkat dalam penelitian, baik masalah sosial maupun masalah desain.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif sebagai metode penelitian untuk mendapatkan informasi dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam proses perancangan. Creswell dalam *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (2023, h.5) menyatakan bahwa metode kualitatif digunakan untuk membantu peneliti agar dapat memahami pengalaman dan pola pikir masyarakat mengenai masalah sosial serta membuktikan fenomena yang diangkat. Penulis menggunakan 3 metode dalam pengumpulan data penelitian, yaitu wawancara kepada ahli, menyebarkan kuesioner untuk target audiens, serta melakukan FGD (*Focus Group Discussion*) dengan target audiens sebagai peserta untuk mendiskusikan topik perancangan secara lebih lanjut.

3.3.1 Wawancara

Wawancara menurut Sugiyono (2017, h.231) adalah pertemuan antara dua orang guna bertukar informasi serta ide melalui kegiatan tanya jawab, untuk mendapatkan suatu makna dalam topik tertentu. Dalam perancangan ini, wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab kepada narasumber ahli yang lebih menguasai topik perancangan, yaitu konsultan pernikahan dan psikolog, untuk mendapatkan informasi lebih dalam mengenai dinamika konflik serta kompromi dalam hubungan rumah tangga dan ahli *boardgame*

untuk mendapat info mengenai fundamental dan dasar-dasar perancangan *board game*, serta aspek dan mekanik apa saja yang terdapat pada *boardgame*.

3.3.1.1 Wawancara Konsultan Pernikahan

Wawancara ini terdiri atas 11 pertanyaan yang ditujukan kepada konsultan pernikahan dan psikolog untuk mengetahui informasi mengenai konflik dalam rumah tangga, kebiasaan pasangan suami istri dalam menghadapi konflik beserta pemicunya, serta langkah-langkah apa saja yang tepat untuk meredakan konflik dan melakukan kompromi dengan pasangan.

1. Berdasarkan pengalaman Anda selama konsultasi dengan banyak pasangan, apakah pasangan yang baru menikah (usia pernikahan dibawah 5 tahun) cenderung lebih sering mengalami konflik dan sulit melakukan kompromi dengan pasangannya dibandingkan dengan pasangan yang sudah lama menikah? Kenapa?
2. Menurut Anda, konflik apa saja yang paling sering terjadi dalam rumah tangga pada awal pernikahan?
3. Apa saja faktor (internal dan eksternal) yang seringkali menjadi penyebab terjadinya konflik terhadap pasangan?
4. Apa saja dampak yang dapat dihasilkan apabila sering terjadi konflik rumah tangga terhadap hubungan pasangan suami istri?
5. Menurut Anda, apa yang sebaiknya dilakukan apabila kedua pasangan sulit untuk menemukan jalan tengah saat konflik berlangsung?
6. Menurut Anda, apakah konflik dapat diselesaikan dengan berkompromi dengan pasangan? Jika ya, kompromi seperti apa yang dapat meredakan konflik dalam hubungan?

7. Apakah kompromi dalam hubungan penting untuk diterapkan saat sudah menikah, atau sebaiknya diterapkan saat masih menjadi pasangan kekasih? Apa alasannya?
8. Apakah ada suatu hal atau kondisi dalam hubungan rumah tangga yang tidak dapat dikompromikan? Apa saja? Apakah masih ada solusi lain selain kompromi untuk kondisi/masalah tersebut?
9. Bagaimana jika salah satu atau kedua belah pihak pasangan enggan untuk melakukan kompromi, dan apa yang sebaiknya dilakukan untuk tetap mempertahankan hubungan?
10. Apakah penanganan secara psikologis seperti terapi merupakan solusi yang efektif untuk menangani permasalahan yang disebabkan oleh faktor internal seperti sifat/ego pasangan?
11. Apa saja saran yang dapat anda berikan untuk pasangan suami istri terutama yang baru menikah, agar dapat saling membangun empati dan menghindari adanya konflik yang dapat berakibat fatal bagi hubungan?

3.3.1.2 Wawancara dengan ahli *board game*

Selain wawancara dengan konsultan pernikahan dan psikolog, penulis juga melakukan wawancara dengan ahli *board game* yaitu *board game designer* untuk mengetahui dan memahami informasi mengenai aspek-aspek penting pada *board game*, pengalaman narasumber selama berkecimpung dalam dunia *board game*, dan informasi terkait topik perancangan penulis. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada ahli *board game*:

1. Bagaimana pengalaman anda dalam mendesain *boardgame*?
2. *Boardgame* seperti apa yang dapat menarik perhatian pemain?
3. Bagaimana tanggapan anda mengenai penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran/edukasi?

4. Apa saja kesulitan/tantangan yang anda alami ketika mendesain boardgame, terutama boardgame edukatif (apabila anda pernah merancangnya)? Dan bagaimana cara anda mengatasi kesulitan tersebut?
5. Apa kesalahan paling umum yang sering terjadi saat mendesain boardgame bagi pemula?
6. Aspek-aspek apa saja yang penting untuk diterapkan dalam merancang boardgame edukasi?
7. Bagaimana pertimbangan biaya utk bikin boardgame? Cost production dan harga jual? Daya beli di indo sebagai apa?
8. Menurut Anda, mekanik seperti apa yang paling cocok untuk boardgame tema kompromi yang bersifat kooperatif/kerjasama?
9. Menurut anda, bagaimana strategi dalam menyeimbangkan aspek edukasi dengan keseruan saat bermain boardgame?
10. Menurut anda, bagaimana cara agar boardgame mudah untuk dipahami oleh para pemain (tanpa harus mengandalkan game master)?
11. Bagaimana biasanya proses *playtesting* dilakukan, apa saja aspek yang diperhatikan selama *playtesting*?
12. Apa daya tarik boardgame untuk pasangan utk berdua supaya mereka tidak bosan memainkannya?
13. Bagaimana cara Anda menilai apakah sebuah boardgame sudah “berhasil” atau perlu revisi lebih lanjut?
14. Menurut anda, berapa lama durasi yang cukup untuk bermain *board game* yang bersifat kooperatif dengan 2 orang pemain yang merupakan pasangan suami istri?
15. Apakah anda memiliki saran agar boardgame dengan tema ini bisa bermanfaat bagi target audiens dan menyenangkan saat dimainkan?

3.3.2 Kuesioner

Kuesioner adalah sebuah metode pengumpulan data yang dilaksanakan melalui penyebaran seperangkat pertanyaan atau pertanyaan

tertulis yang dibagikan kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2017, h.142). Dalam perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri, penulis merancang kuesioner dengan pendekatan kualitatif, untuk mendapatkan pemahaman yang beragam dan mendalam tentang sifat egois dalam setiap hubungan romantis, khususnya bagi pasangan kekasih.

a. Informasi Umum Responden

1. Nama:
2. Usia:
3. Domisili:
4. Sudah berapa lama Anda menikah?
 - Kurang dari 1 tahun
 - 1 – 5 tahun
 - 6 – 10 tahun
 - >10 tahun

b. Tentang Konflik dalam Hubungan

1. Seberapa sering Anda mengalami konflik atau perbedaan pandangan dalam hubungan?
 - Sangat sering
 - Kadang-kadang
 - Sangat jarang
 - Tidak pernah sama sekali
2. Hal apa saja yang paling sering memicu perbedaan pendapat dengan pasangan?
 - Ekonomi/finansial
 - *Quality time*
 - Perbedaan pandangan
 - Sifat pasangan
 - Kebiasaan pasangan
 - Keluarga besar
 - Lainnya

3. Apakah perbedaan ekspektasi sebelum menikah dan kenyataan setelah menikah pernah menimbulkan konflik?
 - Ya
 - Tidak
 4. Apa dampak terbesar yang terjadi dalam hubungan Anda yang disebabkan oleh konflik? (maks 3)
 - Komunikasi menjadi buruk
 - Hubungan menjadi renggang
 - Kekerasan verbal/fisik
 - Tidak berdampak secara signifikan
 - Lainnya
 5. Ego dari kedua belah pihak (suami & istri) sangat berpengaruh dalam memicu konflik rumah tangga (Sangat tidak setuju-sangat setuju)
 6. Emosi negatif seperti mudah marah, tersinggung, dan gengsi dapat memperparah konflik yang terjadi dalam hubungan rumah tangga (Sangat tidak setuju-sangat setuju)
 7. Konflik-konflik kecil yang terjadi sehari-hari (cth: sering tidak menutup pintu, tidak mematikan keran air) dapat berpengaruh pada kondisi hubungan rumah tangga (Sangat tidak setuju-sangat setuju)
 8. Apakah Anda merasa kesulitan dalam meminta maaf kepada pasangan anda saat terjadi konflik?
 - Ya, sangat sulit
 - Cukup sulit
 - Sedikit sulit
 - Tidak sulit sama sekali
- c. Refleksi diri dan pasangan dalam berkompromi
1. Apabila terjadi konflik dalam hubungan, siapa yang biasanya lebih dulu mengalah?
 - Saya

- Pasangan saya
 - Bergantian
 - Tidak ada yang mau mengalah
2. Apa alasan Anda sulit mengalah dan meminta maaf saat menghadapi konflik?
- Merasa diri benar
 - Takut dianggap lemah
 - Malu jika mengaku salah
 - Ego yang terlalu kuat
 - Lainnya
3. Pernahkah hubungan Anda memburuk atau bahkan berakhir karena konflik yang tidak dapat terselesaikan, baik dari diri Anda sendiri maupun dari pasangan Anda?
- Pernah
 - Tidak Pernah
 - Pernah memburuk tetapi hubungan tidak berakhir
4. Apa yang biasanya Anda lakukan untuk mengatasi konflik yang Anda alami bersama pasangan Anda?
- Mengalah dan minta maaf
 - Berdiskusi dengan kepala dingin
 - Memberi waktu kepada pasangan dan diri sendiri untuk intropeksi diri
 - Meminta bantuan dan saran dari orang lain
 - Meminta bantuan kepada profesional (cth: psikolog, konsultan)
 - Lainnya
5. Langkah apa saja yang menurut Anda efektif dilakukan dalam hubungan Anda bersama pasangan untuk belajar kompromi dan memahami satu sama lain?
- Melakukan sesi konseling bersama
 - Buku dan media edukatif lainnya

- Permainan atau aktivitas reflektif
 - Belum pernah melakukan
 - Lainnya
6. Seberapa sering Anda ingin dipahami terlebih dahulu saat berkonflik?
- Sangat sering
 - Kadang-kadang
 - Sangat jarang
 - Tidak pernah
7. Konflik/permasalahan apa saja yang menurut Anda tidak bisa dikompromikan/ditoleransi sama sekali dalam hubungan rumah tangga?
- Kurangnya finansial dalam rumah tangga
 - Perbedaan nilai/kepercayaan
 - Perselingkuhan & ketidaksetiaan
 - Perilaku pasangan dalam rumah tangga
 - Gangguan dari keluarga besar (cth: mertua)
 - Tidak ada konflik yang tidak bisa saya toleransi
 - Lainnya
8. Pengendalian ego sangat penting untuk menjaga hubungan tetap sehat dan meminimalisir konflik yang berkepanjangan (Sangat tidak setuju-sangat setuju)
9. Solusi paling penting dalam meredakan permasalahan dalam hubungan rumah tangga adalah dengan berkompromi dengan pasangan (Sangat tidak setuju-sangat setuju)

D. Tentang media perancangan

1. Apakah Anda pernah bermain *board game* dengan pasangan anda?
- Ya, sangat sering
 - Kadang-kadang
 - Hanya sekali

- Pernah, tapi tidak dengan pasangan
 - Tidak pernah
2. Jenis *board game* apa yang paling Anda sukai? (maks 3)
- *Role-play* (cth: Werewolf)
 - Kuis/trivia
 - Permainan kartu (cth: Uno)
 - Permainan kompetitif
 - Permainan kerja sama/kooperatif
 - Permainan strategi & taktik (cth: catur)
 - Lainnya
3. Aspek apa saja yang mempengaruhi ketertarikan Anda dalam mencoba bermain *board game* baru?
- Visual yang menarik
 - Tema yang unik
 - Cerita yang seru
 - *Gameplay* yang bervariasi
 - Mekanik yang menyenangkan
 - Jumlah pemain yang mencukupi
 - Rekomendasi orang lain
 - Lainnya
4. Menurut Anda, berapa lama durasi waktu ideal untuk bermain *board game* terutama dengan pasangan Anda?
- < 15 menit
 - 15-30 menit
 - 30-60 menit
 - > 1 jam
5. Dari komponen dan mekanik permainan dibawah ini, mana yang paling Anda dan pasangan Anda sukai? (maks 3)
- Permainan kartu
 - Permainan papan dan pion
 - Permainan dengan cerita (*story driven*)

- Permainan bergantian/giliran
 - Permainan dengan memanfaatkan gestur dan gerakan fisik
6. Apabila tersedia *board game* yang bisa membantu Anda dan pasangan Anda dalam belajar mengendalikan ego dan memahami satu sama lain, apakah Anda tertarik untuk memainkannya?
- Ya, sangat tertarik
 - Mungkin, tergantung jenis permainan
 - Kurang tertarik
7. Visual seperti apa yang Anda minati dalam sebuah *board game*?
- Ilustrasi kartun dan warna yang mencolok dan kontras
 - Desain simple, minimalis dan modern
 - Gaya visual klasik dengan sentuhan fantasi dan simbolik
 - Lainnya:
8. Elemen visual apa yang menjadi aspek terpenting bagi Anda dalam memilih *board game*?
- Ilustrasi pada *Packaging*
 - Judul dan tipografi
 - Palet warna
 - Bentuk dan ukuran *board game*

3.3.3 Focus Group Discussion

FGD dilakukan dengan 6 orang yang sudah menikah, 3 orang istri dan 3 orang suami dan tanpa bersama pasangan masing-masing. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sudut pandang serta pengalaman dari setiap peserta secara mendalam, agar menjadi pedoman bagi penulis untuk menciptakan solusi yang tepat dan sesuai dengan target audiens. Berikut adalah pertanyaan yang didiskusikan dalam FGD :

1. Pertanyaan pembuka seputar dunia pernikahan

- Bagaimana rasanya menjalani masa-masa pernikahan? Adakah perbedaan yang paling signifikan yang Bapak/Ibu alami sebelum dan setelah menikah?

- Apa alasan Bapak/Ibu memilih dan menikah dengan pasangan Bapak/Ibu yang sekarang?
- Apa ekspektasi Bapak/Ibu mengenai kehidupan setelah pernikahan?
- Dari ekspektasi tersebut, apakah ada ekspektasi yang tidak terpenuhi selama Bapak/Ibu menjalani kehidupan setelah menikah?

2. **Pertanyaan seputar konflik dalam rumah tangga**

- Selama Bapak/Ibu menikah, konflik apa yang paling sering terjadi antara Bapak/Ibu dengan pasangan?
- Bagaimana perasaan Bapak/Ibu ketika harus menghadapi konflik bersama pasangan?
- Menurut Bapak/Ibu, masalah apa saja yang dapat memicu konflik di awal pernikahan? Bagaimana Bapak/Ibu dapat mengetahui bahwa hal tersebut bisa memicu konflik?
- Menurut Bapak/Ibu, konflik seperti apa yang paling sulit di atasi selama menikah? Bisa ceritakan pengalaman Bapak/Ibu mengenai konflik tersebut dan bagaimana Bapak/Ibu mengatasinya?
- Adakah perbedaan antara Bapak/Ibu dengan pasangan dalam bereaksi atau mengekspresikan emosi ketika terjadi konflik?

3. **Pertanyaan pemahaman mengenai kompromi**

- Apa yang biasanya Bapak/Ibu lakukan ketika menghadapi konflik dalam rumah tangga bersama pasangan?
- Bagaimana Bapak/Ibu menyikapi perbedaan kebiasaan atau latar belakang antara Bapak/Ibu dengan pasangan?
- Apabila Bapak/Ibu mengalami perbedaan pendapat dengan pasangan Bapak/Ibu, bagaimana cara Bapak/Ibu menemukan titik tengah dan mencapai kesepakatan?
- Pernahkan Bapak/Ibu sudah berusaha untuk menyelesaikan konflik dengan pasangan namun tidak menemukan titik tengah? Jika pernah, apa yang anda dan pasangan lakukan?

4. Pertanyaan tentang media sebagai sarana untuk meredakan konflik

- Apabila terjadi konflik atau perbedaan pendapat, apakah Bapak/Ibu lebih sering membahas secara tatap muka dengan pasangan atau lebih sering via chat/telepon? Apa alasannya?
- Jika ada media berupa *board game* yang bisa membantu Bapak/Ibu dalam berkompromi satu sama lain dalam menyelesaikan konflik, kira-kira bagaimana gambaran/ekspektasi Bapak/Ibu terhadap media tersebut?

3.3.4 Studi Eksisting

Dalam perancangan ini, studi referensi bertujuan untuk mengetahui dan memahami karakteristik, mekanik dan aspek-aspek *board game* yang secara khusus dimainkan oleh 2 orang pemain sebagai pasangan, yang telah diciptakan sebelumnya. Hal ini dilakukan supaya penulis bisa melakukan identifikasi secara menyeluruh terkait aspek-aspek apa saja pada *board game* tersebut yang menjadi daya tarik bagi para pemain, dan kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh *board game* yang berpotensi bagi perancangan penulis untuk berpeluang menciptakan suatu *board game* yang lebih sesuai untuk target audiens dalam memecahkan topik permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini. Pemilihan media dalam studi eksisting didasari pada kualitas desain visual, kesesuaian tujuan dan fungsi permainan, serta kejelasan mekanik dan alur permainan yang menjadi alasan bagi pemain untuk memainkan permainan terkait. Dengan dilakukannya studi eksisting akan mempermudah penulis dalam menciptakan dan menerapkan konsep yang sesuai pada perancangan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri.

3.3.5 Studi Referensi

Pada perancangan ini, penulis melakukan studi referensi dengan tujuan untuk mencari dan menemukan referensi terkait visual, tipografi, komponen, gaya *storytelling*, palet warna, dan konsep permainan pada *board game*. Penulis melakukan studi referensi terhadap beberapa *board game*

dengan kriteria 2 pemain yang bergenre kooperatif, guna menyesuaikan referensi yang ditentukan dengan proses perancangan penulis. Selain itu, pemilihan studi referensi juga dilakukan dengan seksama untuk mempermudah penulis dalam menentukan referensi visual yang sekiranya sesuai dengan selera dan preferensi dari target audiens yaitu pasangan suami istri usia 20 – 35 tahun. Visual yang menarik, mekanik, konsep, serta penggunaan cerita yang sesuai dapat menjadi daya tarik bagi target audiens untuk memainkan *board game* tentang pentingnya kompromi bagi pasangan suami istri.

