

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Penulis melakukan pengelompokan dari aspek demografis, geografis, dan psikografis sebagai acuan dalam subjek perancangan. Berikut merupakan subjek perancangan pada perancangan *board game* mengenai kuliner Kutai Kartanegara:

1) Demografis

- a. Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- b. Usia : 18—25 tahun

Usia 18—25 tahun saat ini merupakan bagian dari gen Z, berdasarkan survei Populix (2024) di Indonesia, gen Z merupakan generasi yang *up-to-date* dengan tren kuliner saat ini, sehingga relevan dengan topik yang diangkat. Selain itu, menurut survei *Sci-Tech Today* (2025), 47% pemain *board game* berada dalam rentang usia 18-34 tahun, karena usia dewasa muda memiliki daya beli yang tinggi, lebih banyak waktu luang, minat sosial, dan komunitas yang aktif.

- c. Pendidikan : SMA, D3, S1
- d. SES : A

Bahan makanan dalam pembuatan kuliner Kutai Kartanegara tergolong tinggi, dikarenakan ikan-ikan yang digunakan seperti ikan patin dan ikan lais adalah ikan musiman dan tidak selalu ada, sehingga ikan-ikan ini tergolong mahal di pasaran saat tidak musimnya (Gea dkk., 2025, hlm. 70). Selain itu, terdapat perbedaan rasa ikan patin sungai dan ikan patin tambak, ikan patin yang digunakan dalam masakan Kutai adalah patin sungai (Mukti dkk., 2022, hlm. 700). Selain ikannya yang memiliki pola musiman, bahan sayuran seperti terong asam dan bawang rambut yang digunakan dalam masakan Kutai Kartanegara juga hanya dapat ditemukan di Kalimantan dan jarang ada di daerah lain. Sehingga, bahan-bahan ini tergolong langka dan memiliki harga

yang cukup tinggi (Socfindoconservation.co.id, 2022; Kaltimkece.id, 2020). Tidak hanya itu, dengan harga *board game* di Indonesia yang beragam yaitu dalam kisaran Rp100.000-Rp500.000, daya beli SES A lebih tinggi dan memungkinkan untuk mengakses *board game*. Berdasarkan data dari BPS Indonesia (2023), pengeluaran rumah tangga di Indonesia sekitar Rp4.000.000 per bulan.

2) Geografis: Warga asli Kalimantan Timur

Kuliner Kutai Kartanegara yang belum terlalu dikenal oleh dewasa muda Kalimantan Timur, karena minimnya informasi dan dokumentasi yang terbatas (Luthfia, 2024). Dalam perancangan ini, geografis tidak dibatasi oleh Kawasan Kalimantan Timur, target sasaran desain juga mencakup warga Kalimantan Timur yang sedang berada dalam perantauan. Sari, D. & Afriyani, N. (2020) menyatakan migrasi penduduk dapat mendukung penyebaran kuliner dan dapat berperan sebagai “jembatan budaya”.

3) Psikografis

- a. Dewasa muda yang kurang mengetahui mengenai kuliner Kutai Kartanegara
- b. Dewasa muda yang tertarik dengan kuliner Nusantara.
- c. Dewasa muda yang sering bermain *board game*.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode perancangan *game* oleh Tracy Fullerton (2024). Melalui bukunya yang berjudul *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* edisi ke 5, Fullerton menjelaskan perancangan *game* terbagi menjadi tiga bagian yaitu *ideation*, *prototyping*, dan *playtesting*. Metode penelitian yang akan dilakukan adalah metode kualitatif, dan metode pengumpulan data akan dilakukan melalui penyebaran kuesioner, wawancara dengan ahli, dan *forum group discussion* dengan target sasaran desain. Adapun metode perancangan *board game* berdasarkan Fullerton (2024) adalah sebagai berikut:

3.2.1 *Ideation*

Pada tahap ideation, penulis akan melakukan pengumpulan data untuk memahami kuliner Kutai Kartanegara secara mendalam dan mengetahui kedalaman pemahaman target sasaran desain mengenai kuliner Kutai Kartanegara. Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara FGD dengan target sasaran desain, wawancara dengan pegiat kuliner Kutai Kartanegara dan warga asli Kutai Kartanegara, dilanjutkan dengan menyebarkan kuesioner kepada target sasaran desain untuk mendapatkan informasi yang mencakup pengetahuan mengenai kuliner Kutai Kartanegara.

Selanjutnya, data yang telah didapatkan akan menjadi acuan dalam pembuatan *mind mapping*, dan hasilnya akan menentukan *big idea*, *tone of voice*, dan *style escape* sebagai langkah awal perancangan *board game*.

3.2.2 *Prototyping*

Pada tahap ini, penulis akan melakukan perancangan *prototype* secara fisik maupun mekanik. Hal ini digunakan sebagai visualisasi dan realisasi dari tahap *ideation*. Tahapan ini juga akan menjadi proses penulis dalam merancang permainan yang interaktif dan efektif sehingga pengembangan mekanik permainan akan ditentukan pada tahap ini.

3.2.3 *Playtesting*

Pada tahap terakhir ini, penulis akan melakukan *Alpha testing* dan *Beta testing* sebagai cara untuk menguji mekanisme permainan. Setelah itu, penulis akan meminta *feedback* untuk menentukan bagian mana saja yang dapat dikembangkan maupun diperbaiki. Dilanjutkan dengan penulis akan melakukan evaluasi *prototype board game* kuliner Kutai Kartanegara sesuai dengan *feedback* yang telah didapatkan. Proses ini akan dilakukan secara berulang kali dengan target sasaran desain agar hasil akhir sesuai dengan rencana perancangan dan dapat berdampak terhadap pemahaman target sasaran desain mengenai kuliner Kutai Kartanegara.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, FGD, dan kuesioner untuk memahami secara mendalam mengenai

pengetahuan individu dalam topik kuliner Kutai Kartanegara. Tujuan utama teknik pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan wawasan yang kaya dan mendalam tentang kuliner Kutai Kartanegara. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

3.3.1 Wawancara

Wawancara akan dilakukan kepada warga asli Kutai Kartanegara yaitu Aji Djuwita Kirana yang merupakan bagian dari Kesultanan Kutai Kartanegara. Selain itu, penulis akan melakukan wawancara dengan salah satu pegiat kuliner Kutai Kartanegara yaitu Yaya Wardhana. Beliau menekuni kuliner Kutai Kartanegara semenjak 20 tahun terakhir dan menjadi wakil Kalimantan Timur dalam acara "Merayakan Gastronomi Indonesia" (2024). Wawancara ini dilakukan dengan tujuan mengulik informasi mendalam mengenai nilai-nilai historis kuliner Kutai Kartanegara.

1. Wawancara Kesultanan Kutai Kartanegara

Wawancara dilakukan secara daring dengan Aji Djuwita Kirana gelar Aji Raden Puspo Kusumo, beliau merupakan anak dari Aji Pangeran Tumenggung Pranoto, gubernur pertama Kalimantan Timur.

A. Pengenalan Narasumber

- a. Bisa diceritakan latar belakang ibu sebagai orang asli kesultanan Kutai Kartanegara?

B. Nilai Sejarah Kuliner Kutai Kartanegara

- a. Apa saja makanan khas Kutai Kartanegara yang paling lekat dengan tradisi?
- b. Apakah hidangan-hidangan tersebut memiliki sejarah atau makna khusus dalam budaya Kesultanan?

C. Acara Kebudayaan Kutai Kartanegara

- a. Apakah ada acara khusus, baik di lingkungan kesultanan atau masyarakat umum, yang didedikasikan untuk menikmati hidangan Kutai Kartanegara?

- b. Dalam konteks acara Erau, bagaimana peran makanan tradisional Kutai? Apakah ada hidangan tertentu yang wajib disajikan?
- c. Bagaimana proses pelestarian resep di lingkungan Kesultanan? Apakah masih menggunakan cara masak tradisional?
- d. Adakah rencana acara Erau dalam waktu dekat? Kapan dan di mana pelaksanaannya? Apakah masyarakat umum bisa ikut serta dalam menikmati kuliner Kutai Kartanegara?

2. Wawancara Pegiat Kuliner Kutai Kartanegara

Wawancara dilakukan secara daring dengan Yaya Wardhana, beliau merupakan salah satu pegiat kuliner Kutai Kartanegara dan berada dalam bidang kuliner dalam 20 tahun terakhir. Selain itu, beliau menjadi perwakilan Kalimantan Timur dalam acara "Merayakan Gastronomi Indonesia" (2024).

A. Pengenalan Narasumber

- a. Bisa diceritakan latar belakang Anda sebagai pegiat kuliner Kutai Kartanegara?
- b. Apa saja makanan khas Kutai Kartanegara yang memiliki nilai historis tinggi?
- c. Menurut Anda, bagaimana perkembangan kuliner Kutai selama 10-20 tahun terakhir?
- d. Apa tantangan utama dalam pelestarian resep-resep kuliner Kutai Kartanegara?
- e. Bagaimana peran komunitas local dalam menjaga warisan kuliner ini?
- f. Apakah ada acara adat tertentu yang melibatkan makanan khas Kutai?
- g. Adakah bentuk Kerjasama dengan pemerintah daerah dalam pelestarian kuliner Kutai?

B. Potensi Kuliner Kutai Kartanegara

- a. Apa yang membedakan kuliner Kutai Kartanegara dengan kuliner daerah lain di Indonesia?
- b. Apakah ada bahan-bahan khas Kalimantan Timur yang sering digunakan atau bahkan sulit ditemukan di daerah lain?
- c. Seberapa penting peran anak muda dalam melestarikan kuliner Kutai Kartanegara untuk saat ini?

C. Acara Merayakan Gastronomi Indonesia (2024)

- a. Bisa diceritakan makanan apa saja yang dibawa sebagai representasi Kalimantan Timur dalam acara “Merayakan Gastronomi Indonesia”? dan mengapa makanan-makanan tersebut yang dipilih?
- b. Bagaimana respon Masyarakat luar daerah mengenai kuliner Kutai Kartanegara dalam acara tersebut?
- c. Bisa diceritakan makanan apa saja yang dibawa sebagai representasi Kalimantan Timur dalam acara “Merayakan Gastronomi Indonesia”? dan mengapa makanan-makanan tersebut yang dipilih?

3.3.2 *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan secara daring dengan 4-6 target sasaran desain. Peserta FGD memiliki latar belakang yang cukup mirip yaitu merupakan gen z, warga asli Kalimantan Timur yang *up-to-date* dengan tren kuliner saat ini. FGD ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai pengetahuan mereka mengenai kuliner Kutai Kartanegara dan akses mereka terhadap kuliner Kutai Kartanegara. FGD dilakukan secara daring untuk mempermudah pertemuan.

A. Pengenalan Narasumber

- a. Silakan perkenalkan nama teman-teman sekalian dan berikan penjelasan singkat untuk kesibukannya saat ini.

- b. Untuk sehari-hari, makanan seperti apa yang sering dikonsumsi?
 - c. Apa yang menjadi faktor utama teman-teman membeli makanan tersebut?
- B. Pengetahuan mengenai Kuliner Kutai Kartanegara
- a. Ketika kalian mendengar ‘Kuliner Kutai Kartanegara’, apakah ada makanan atau istilah tertentu yang terlintas di pikiran?
 - b. Dari pengalaman teman-teman, apakah pernah menemukan atau mendengar tentang kuliner Kutai Kartanegara, baik di media sosial atau lingkungan sekitar?
- C. Preferensi Media
- a. Bagi teman-teman, media informasi seperti apa yang lebih nyaman untuk diakses?
 - b. Dari perspektif anak muda, upaya seperti apa yang dapat dilakukan untuk melestarikan kuliner dari suatu daerah?

3.3.3 Kuesioner

Kuesioner dilakukan sebagai metode pengumpulan data secara umum, metode yang digunakan adalah kuesioner random sampling kualitatif. Target sasaran utama perancangan adalah dewasa muda dengan usia 18-25 tahun yang merupakan warga asli Kalimantan Timur. Informasi yang dikumpulkan adalah seputar pengetahuan, akses, dan minat terhadap kuliner Kutai Kartanegara. Selain itu, akan dikumpulkan informasi mengenai preferensi media yang lebih diminati oleh target sasaran desain. Pertanyaannya adalah sebagai berikut:

- A. Data Diri Responden
- a. Usia (18-21, 22-25)
 - b. Domisili (Kota Samarinda, Kota Balikpapan, Kota Bontang, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kabupaten Berau, Kabupaten Kutai Barat, Kabupaten Kutai Timur, Kabupaten Mahakam)

Ulu, Kabupaten Paser, Kabupaten Penajam Paser Utara, Rantau)

B. Seputar Kuliner Kutai Kartanegara

- a. Saya sering membeli kuliner tradisional (skala 1-6)
- b. Dari keempat makanan di atas, manakah yang berasal dari Kutai Kartanegara (*checkboxes*)
- c. Saya mengetahui beberapa makanan khas Kutai Kartanegara (skala 1-6)
- d. Sebutkan minimal tiga makanan yang berasal dari Kutai Kartanegara (*short answer*)
- e. Saya sering menemukan makanan khas Kutai Kartanegara di sekitar saya (skala 1-6)
- f. Informasi mengenai makanan khas Kutai Kartanegara mudah ditemukan (skala 1-6)
- g. Saya sering mengonsumsi makanan khas Kutai Kartanegara (skala 1-6)
- h. Orang-orang di sekitar saya sering mengonsumsi makanan khas Kutai Kartanegara (skala 1-6)
- i. Saya mengetahui informasi mengenai makanan khas Kutai Kartanegara dari keluarga (skala 1-6)
- j. Saya mengetahui informasi mengenai makanan khas Kutai Kartanegara dari sosial media (skala 1-6)
- k. Banyak media interaktif mengenai makanan khas Kutai Kartanegara (skala 1-6)

C. Seputar Preferensi Media

- a. Saya lebih memahami informasi melalui media konvensional (contoh: buku, pamphlet, majalah) (skala 1-6)
- b. Saya lebih memahami media informasi melalui media interaktif (contoh: *website*, aplikasi, *game*) (skala 1-6)
- c. Saya menyukai media yang membuat saya merasa terlibat secara aktif (skala 1-6)

- d. Saya lebih menyukai media yang menggunakan gambar atau ilustrasi yang menarik (skala 1-6)

3.3.4 Studi Eksisting

Penulis akan melakukan studi eksisting dengan cara menganalisis elemen dan prinsip desain dari beberapa media dengan topik Kuliner Kutai Kartanegara yang tersedia di internet. Kemudian akan dilakukan penerapan Strength, Weakness, Opportunity, dan Threats (SWOT), sehingga dapat membantu pengembangan perancangan website agar lebih efektif. Media yang akan dianalisis adalah website KutaiKartanegara.com dan *Pop Up Book* Kutai Kartanegara.

3.3.5 Studi Referensi

Penulis akan melakukan studi referensi pada *board game* yang telah tersedia. Hal ini dilakukan sebagai acuan dalam elemen visual berupa pemilihan layout, tipografi, dan gaya visual dan mekanisme permainan yang menjadi acuan dalam perancangan ini adalah *Rival Restaurant*.

