

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Penulis membatasi cakupan subjek perancangan agar pembahasan dapat lebih terfokus, dengan penjelasan rinci sebagai berikut:

1. Demografis

a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

b. Usia : 18-24 Tahun

Menurut survei yang dilakukan Rakuten Insight Center secara online pada Januari 2022, dari 10.422 responden, sebanyak 67% di Indonesia memiliki hewan peliharaan, dengan kucing sebagai yang paling umum. Selain itu, dalam kelompok usia 16–24 tahun, sebanyak 73% responden melaporkan memiliki kucing (Ridwan, 2023).

c. Pendidikan : SMA – S1

d. SES : A-B

SES A dan B menjadi tingkat ekonomi pagi pemelihara kucing. Menurut hasil survei pada GooStast (2023) menunjukkan bahwa rata-rata biaya yang dikeluarkan untuk memelihara kucing sebesar Rp1,41 juta/bulan.

2. Geografis : Jabodetabek

Batasan geografis difokuskan pada pemilik kucing berdomisili Jabodetabek. Jabodetabek dipilih karena menjadi pusat kepemilikan hewan peliharaan, terutama kucing, hal ini terlihat dari tingginya frekuensi penyelenggaraan *pet expo* di wilayah ini.

3. Psikografis

Target psikografis dari perancangan ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Dewasa muda yang memiliki hewan peliharaan dan peduli pada kesejahteraan hewannya.
- b. Dewasa muda yang memiliki ketertarikan pada hewan peliharaan, khususnya kucing, dan ingin menjalin hubungan afektif yang lebih baik dengan hewan peliharaan.
- c. Dewasa muda yang memperhatikan atau meningkatkan kesejahteraan psikologis.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *iterative design*. *Iterative design* diartikan sebagai proses merancang, menguji, dan mengevaluasi hasil secara berulang selama pengembangan permainan. Setiap tahapan dilakukan untuk mengembangkan ide permainan maupun fitur, agar tetap relevan dan mampu menghadirkan pengalaman bermain yang sesuai dengan target audiens yang telah ditetapkan.

Dalam konteks perancangan *board game*, metode *Iterative design* diterapkan untuk menghasilkan solusi yang berfokus pada pengalaman pengguna (*user-centered*). Proses perancangan ini mencakup pengumpulan data untuk merumuskan ide permainan, pengembangan mekanisme, serta pelaksanaan uji coba dan evaluasi. Seluruh proses dilakukan secara berulang untuk menyempurnakan desain hingga permasalahan teratasi dan tujuan perancangan tercapai. Melalui metode ini, perancang dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan, keinginan, serta tantangan yang dihadapi pemain, sehingga proses desain *board game* yang dihasilkan menjadi lebih terarah dan relevan dengan tujuan permainan.

Dalam melakukan perancangan *board game*, penulis menggunakan teori perancangan dari Fullerton (2018, hlm. 18), pada buku *Game Design Workshop* edisi kelima, dikatakan bahwa terdapat 4 tahap dalam metode *iterative design* yaitu:

1. *Generate Ideas*

Tahapan *Generate Ideas* merupakan langkah awal dalam proses iterasi perancangan *board game* yang berfokus pada pengumpulan data dan eksplorasi ide. Pada tahap ini, penulis akan melakukan riset dengan cara FGD, wawancara dengan dokter hewan, psikolog dan juga ahli *board game* untuk memperoleh informasi yang relevan mengenai hubungan antara dewasa muda dan hewan peliharaan, khususnya dalam konteks keterikatan emosional (*pet attachment*).

2. *Formalize Ideas*

Tahapan *Formalize Ideas* merupakan proses mengolah dan merumuskan ide-ide yang telah dikumpulkan menjadi konsep permainan yang lebih terstruktur. Pada tahap ini, Perancangan dimulai dari penentuan tujuan permainan, mekanisme dasar, aturan permainan, komponen, serta alur interaksi antar pemain. Semua elemen dirancang agar sesuai dengan kebutuhan dan minat dewasa muda mengenai topik *pet attachment* sesuai hasil kuesioner.

Hasil analisis tersebut akan digunakan dalam proses brainstorming untuk mengembangkan ide awal permainan. Proses juga mencakup perancangan elemen visual seperti *mind map*, penentuan *big idea*, *tone of voice* serta, referensi untuk perancangan. Hasil dari tahap ini berupa *prototype* awal dari bahan kertas yang siap untuk diuji pada fase berikutnya.

3. *Test Ideas*

Pada tahap *Test Ideas*, pertama kali *board game* akan diuji menggunakan kertas dan pulpen dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas mekanisme. Kemudian, setelah proses revisi dari pengujian melalui kertas. Tahapan selanjutnya yaitu menguji *high fidelity* di *prototype day* untuk menilai kelayakan dan efektivitas rancangan yang telah dibuat. Pengujian *board game* akan dilakukan dengan melibatkan dewasa sebagai target pengguna untuk mengetahui efektivitas mengenai alur permainan, mekanisme, serta daya tarik visual dan naratif. Selama uji coba, seluruh proses dalam bermain akan diamati secara

menyeluruh untuk mengidentifikasi kekurangan, kesalahan, atau aspek yang perlu di perbaiki dan disempurnakan. Tujuannya agar alur dan mekanisme *board game* dapat berjalan dengan lancar, mudah dipahami oleh pemain, serta pesan mengenai *pet attachment* dapat tersampaikan secara efektif.

4. Evaluate Result

Tahap *Evaluate Result* merupakan tahapan akhir dalam proses perancangan *board game*, di mana hasil pengujian dievaluasi untuk menentukan apakah permainan telah memenuhi standar dan tujuan yang diinginkan. Pada tahap ini, data hasil uji coba akan dianalisis untuk menilai aspek kelayakan, efektivitas mekanisme, serta keberhasilan penyampaian pesan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil evaluasi, perbaikan akan dilakukan jika diperlukan agar *board game* dapat berfungsi optimal sesuai tujuan penelitian. Jika masih ditemukan kekurangan atau masalah, proses iterasi akan dilakukan kembali untuk memperbaiki hingga *board game* berjalan secara optimal dan pesan dapat tersampaikan secara efektif kepada target audiens.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, kuesioner, FGD studi eksisting dan studi referensi untuk memahami secara mendalam mengenai hubungan emosional antara dewasa muda dan hewan peliharaan. Tujuan utama teknik pengumpulan data adalah untuk mendapatkan wawasan yang kaya tentang kebutuhan emosional dewasa muda melalui *pet attachment*.

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang relevan kepada narasumber terkait dengan kebutuhan penelitian. Pelaksanaannya dapat dilakukan secara online, sehingga memungkinkan peneliti untuk mencatat jawaban secara langsung atau merekam percakapan untuk dianalisis lebih lanjut (Darwin et al., 2021, hlm. 159). Metode ini digunakan agar peneliti dapat menggali informasi

yang lebih mendalam terkait pengalaman, persepsi dan pandangan untuk kebutuhan perancangan ini. Informasi yang diperoleh kemudian dijadikan landasan untuk merancang media *board game*.

1. Wawancara dengan Dokter Hewan

Wawancara dilakukan dengan dokter hewan Drh. Rahayu untuk mendapatkan wawasan profesional tentang *pet attachment*. Melalui wawancara ini, penulis dapat menggali pengetahuan dan pengalaman dokter hewan terkait, bagaimana interaksi positif dengan hewan peliharaan untuk membangun rasa empati, kenyamanan dan tanggung jawab terhadap hewan peliharaan. Informasi ini akan membantu dalam merancang media informasi yang bersifat edukatif dan relevan secara emosional, serta mampu mencerminkan hubungan yang hangat antara dewasa muda dan hewan peliharaan mereka. Pertanyaan wawancara dibuat sebagai berikut:

1. Apa saja manfaat yang dapat diperoleh dari *Pet Attachment*?
2. Bagaimana cara membangun keterikatan yang baik antara pemilik dan hewan peliharaan?
3. Menurut Anda, bagaimana kualitas hubungan manusia dengan hewan peliharaan di lingkungan sosial saat ini?
4. Berdasarkan observasi Anda, Sejauh apa kedekatan pemilik dan hewan peliharaan yang terlihat dalam kehidupan sehari-hari?
5. Bagaimana membentuk hubungan yang sehat antara manusia dan hewan? Apakah ada batasan tertentu yang perlu diketahui?
6. Bagaimanakah cara yang tepat untuk menunjukkan kasih sayang kepada kucing peliharaan?
7. Berdasarkan pengalaman anda, adakah kasus di mana pemilik hewan memiliki niat baik untuk menunjukkan kasih sayang, namun cara yang dilakukan kurang sesuai? Hal tersebut disebabkan oleh apa?
8. Dari sisi dokter hewan, bagaimana sebaiknya kasih sayang itu ditunjukkan agar hewan tidak merasa tertekan dan mengerti apa yang kita lakukan?

9. Apakah interaksi sehari-hari, seperti memberi makan, mengajak bermain maupun sentuhan fisik, dapat membantu mepererat hubungan emosional antara pemilik dan kucing peliharaannya?
10. Apa saja hal yang sebaiknya dihindari pemilik ketika berinteraksi atau bermain dengan kucing peliharaan nya, agar tidak menimbulkan dampak negatif baik secara fisik maupun emosional?
11. Dari sudut pandang anda sebagai dokter hewan, apakah masih banyak masyarakat yang memelihara hewan namun, belum memahami cara perawatan yang benar?
12. Menurut Anda, apa dampak dari kurangnya pengetahuan tentang keterikatan dengan hewan peliharaan, dan apakah hal ini turut berkontribusi terhadap meningkatnya kasus penelantaran kucing?
13. Apa saja faktor yang biasanya menjadi penyebab seseorang kurang memiliki keterikatan emosional dengan kucing peliharaannya?
14. Hal-hal apa saja yang umumnya tidak disukai kucing, namun seringkali tetap dilakukan oleh pemilik tanpa mereka sadari?
15. Bahasa tubuh atau perilaku apa yang biasanya ditunjukkan kucing dan dapat memberikan efek menenangkan bagi manusia?
16. Apakah kucing berpotensi memberikan dampak positif terhadap kondisi emosional dan psikologis manusia? Jika ya, bagaimana hal tersebut dapat terjadi?

Pertanyaan wawancara membantu penulis memperoleh pemahaman tentang manfaat *pet attachment*, cara membangun hubungan sehat dengan kucing, serta pengetahuan mengenai hal positif dan negatif pemilik kucing. Informasi ini akan menjadi dasar dalam merancang media *board game* yang edukatif dan relevan.

2. Wawancara dengan Psikolog

Wawancara berikutnya dilakukan dengan psikolog Ignatia Ria Natalia M.Psi., untuk mendapatkan wawasan profesional tentang peran hewan peliharaan dalam membentuk aspek psikologis dewasa muda seperti,

rasa aman, empati, dan pengelolaan stres. Melalui wawancara ini, penulis dapat memperoleh wawasan dari psikolog mengenai kesejahteraan psikologis, upaya dalam meningkatkannya, serta bagaimana peran *pet attachment* dapat mendukung proses tersebut. Informasi ini akan membantu dalam merancang media informasi yang relevan untuk mendukung pengembangan emosional. Pertanyaan wawancara dibuat sebagai berikut:

1. Faktor apa saja yang paling berpengaruh terhadap kesejahteraan psikologis dewasa muda saat ini?
2. Pada saat ini, Bagaimana biasanya dewasa muda mengekspresikan kondisi psikologisnya, baik dalam hal positif maupun negatif?
3. Indikator apa yang bisa digunakan untuk menilai apakah seorang dewasa muda memiliki kesejahteraan psikologis yang baik?
4. Menurut pengalaman Anda, strategi atau pendekatan apa yang paling efektif untuk meningkatkan kesejahteraan psikologis pada dewasa muda?
5. Dari sudut pandang psikologis, apakah kedekatan manusia dengan hewan peliharaan dapat memengaruhi rasa aman, empati, dan pengelolaan stres? Jika iya, bagaimana proses psikologis hingga hal tersebut bisa berpengaruh?
6. Sejauh mana Anda melihat potensi hewan peliharaan sebagai media pendukung intervensi psikologis bagi dewasa muda?
7. Menurut Anda, apakah hewan peliharaan dapat mendukung perkembangan komunikasi pada dewasa muda, terutama dalam konteks hubungan sosial mereka dengan teman sebaya atau keluarga?
8. Menurut pengalaman Anda, Apakah Anda pernah melihat perubahan dalam perilaku atau pola pikir seseorang yang memiliki hewan peliharaan dibandingkan dengan yang tidak? Jika ya, perubahan seperti apa yang sering terjadi?
9. Menurut pendapat Anda, Informasi apa saja yang sebaiknya diketahui oleh dewasa muda mengenai pengaruh *pet attachment* terhadap peningkatan kesejahteraan psikologis?

Pertanyaan wawancara membantu penulis memperoleh pemahaman tentang peran hewan peliharaan dalam mendukung kesejahteraan psikologis, cara membangun keterikatan positif dengan kucing, serta wawasan mengenai dampak emosional yang ditimbulkan. Informasi ini menjadi landasan dalam merancang media informasi yang edukatif dan sesuai dengan kebutuhan dewasa muda.

3. Wawancara dengan Ahli *Board Game*

Penulis melakukan wawancara dengan ahli *board game* bernama Adhicipta Raharja Wirawan. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh perspektif dari seorang ahli mengenai proses perancangan *board game* dengan unsur edukatif yang akan digunakan sebagai media informasi. Pertanyaan wawancara dibuat sebagai berikut:

1. Apa saja prinsip dasar desain *board game* yang harus dipertimbangkan ketika merancang *board game* untuk dewasa muda?
2. Apakah usia pemain berpengaruh pada cara merancang *board game*, misalnya dari segi desain dan tingkat kesulitannya?
3. Apakah ada daya tarik khusus yang dapat membuat seseorang yang belum terbiasa dengan *board game* tetap tertarik untuk memainkannya hingga akhir?
4. Bagaimana cara menciptakan keseimbangan antara unsur kompetitif dan kerja sama dalam permainan sehingga setiap pemain dapat berpartisipasi dengan baik?
5. Apa yang perlu diperhatikan dalam membuat *board game* agar elemen pembelajaran dan hiburan bisa berjalan dengan seimbang?
6. Apa yang perlu diperhatikan agar game tetap menarik dan mudah dipahami? Sehingga pemain bisa *immersed* dengan permainan tersebut?
7. Bagaimana cara mendesain ronde atau fase permainan agar pemain tetap fokus dan terlibat selama permainan berlangsung?
8. Menurut anda, apa saja elemen yang harus ada dalam *board game* untuk memfasilitasi pemain untuk menaikkan keterampilan sosialnya (cth. Ada

pemain introvert)? Seperti apakah elemen seperti kartu tantangan, dan reward dapat berkontribusi untuk menaikkan mood dalam permainan?

9. Apakah Anda pernah mendesain *board game* edukatif? Jika pernah, bisakah anda berbagi pengalaman anda dalam merancang board game tersebut? Dan apa saja tantangan utama yang anda hadapi dan bagaimana anda mengatasinya?

Pertanyaan wawancara membantu penulis memperoleh wawasan tentang prinsip dasar desain *board game*, strategi menyeimbangkan unsur edukasi dan hiburan, serta cara menjaga keterlibatan pemain. Informasi ini menjadi acuan penting dalam merancang *board game* yang tidak hanya menarik dan mudah dipahami, tetapi juga relevan sebagai media informasi yang edukatif bagi dewasa muda.

3.3.2 Focus Group Discussion

Penulis akan melakukan diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion*) untuk mendapatkan berbagai perspektif serta mengetahui sejauh mana pemahaman kelompok mengenai *pet attachment* dalam upaya meningkatkan kesejahteraan psikologis. *Focus Group Discussion* akan dilaksanakan dengan melibatkan dewasa muda yang memiliki kucing lebih dari tiga ekor. Berikut adalah pertanyaan dari FGD:

1. Aktivitas atau situasi seperti apa yang dapat membuat keseharian Anda merasa stres? dan hal apa yang biasa kalian lakukan untuk menurunkan kecemasan tersebut?
2. Apakah Anda mengetahui hal positif apa saja yang terjadi jika anda terikat dengan hewan peliharaan Anda?
3. Menurut Anda, Apakah berinteraksi dengan kucing mempengaruhi *mood* atau perasaan Anda sehari-hari? Interaksi seperti apa yang mempengaruhi hal tersebut?
4. Aktivitas apa yang biasanya Anda lakukan dengan kucing untuk membangun kedekatan?

5. Apakah Anda tahu tanda-tanda yang membuat kucing merasa nyaman atau tidak nyaman saat Anda membangun kedekatan dengannya?
6. Bagaimana cara Anda menjaga kebersihan dan kesehatan untuk setiap kucing yang Anda miliki?
7. Seberapa besar peran lingkungan sekitar, dalam membentuk ikatan Anda dengan kucing?
8. Apakah semua kucing yang Anda miliki mendapatkan perhatian dan kasih sayang yang sama, atau ada favorit?
9. Apa faktor atau alasan yang membuat Anda merasa kurang dekat atau tidak terlalu terikat dengan beberapa kucing Anda? Dapatkah Anda membagikan pengalaman?
10. Menurut Anda, apakah memiliki hewan peliharaan memengaruhi cara Anda berinteraksi dengan teman atau keluarga?

Pertanyaan FGD membantu penulis memahami pengalaman dewasa muda dalam berinteraksi dengan kucing, faktor yang memengaruhi kedekatan, serta dampaknya terhadap stres, emosi, dan hubungan sosial. Temuan ini menjadi dasar dalam merancang media informasi yang sesuai dan bermanfaat

3.3.3 Kuesioner

Penulis menggunakan teknik kuesioner berjenis random sampling yang ditujukan kepada dewasa muda di Jabodetabek, difokuskan pada responden usia 18-24 tahun. Kuesioner ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai perilaku dan persepsi masyarakat tentang hewan peliharaan serta, mengidentifikasi pengetahuan dan kebutuhan edukasi dewasa muda mengenai *pet attachment* yang akan menjadi landasan dalam merancang materi dan strategi yang efektif. Berikut merupakan pertanyaan dari kuesioner yang akan disebar:

1. Identitas Responden
 - a. Berapakah usia Anda saat ini?
 - b. Dimanakah Domisili Anda?

2. Informasi Seputar Kepemilikan

- a. Berapa jumlah kucing yang saat ini Anda pelihara?
- b. Sudah berapa lama Anda memelihara Kucing tersebut?
- c. Berapa Pengeluaran Kucing Anda dalam sebulan?
- d. Di mana Anda biasanya memelihara kucing? (di dalam rumah bebas bergerak, di luar rumah di lepas, di dalam kandang, Kombinasi: di dalam dan di luar rumah, lainnya)
- e. Apa alasan utama Anda memelihara kucing?
- f. Perawatan apa saja yang rutin Anda lakukan untuk kucing? (Memberi makan/minum, Membersihkan *litter box*, Menyisir/merawat bulu, Memeriksa Kesehatan di dokter hewan, Memberikan vitamin secara rutin, Bermain dan berinteraksi, lainnya)

3. Keterikatan dengan Hewan Peliharaan Responden

- a. Seberapa sering Anda menghabiskan waktu bersama kucing setiap hari? (Skala 1-5 dengan 1 untuk Tidak sering dan 5 untuk Sering)
- b. Aktivitas apa yang paling sering Anda lakukan bersama kucing? (Mengajak Bermain, Mengelus atau memeluk kucing, Memberi makan atau minum, Membersihkan kandang atau area kucing, Mengamati atau menemani kucing tanpa interaksi langsung, lainnya)
- c. Kapan biasanya Anda bermain dengan kucing? (Saat saya sedang santai, Saat merasa lelah atau butuh hiburan, Saat kucing terlihat aktif, Saat ada waktu luang di hari libur, Jarang bermain dengan kucing, lainnya)
- d. Saya sering mengelus kucing saya, meski tidak tahu apakah ia nyaman atau tidak. (Skala 1-5 dengan 1 untuk Tidak sering dan 5 untuk Sering)
- e. Saya suka memakaikan aksesoris/pakaian pada kucing saya. (Skala 1-5 dengan 1 untuk Tidak sering dan 5 untuk Sering)
- f. Saya selalu menghargai keberadaan kucing saya ketika berada di dekat saya. (Skala 1-5 dengan 1 untuk Tidak sering dan 5 untuk Sering)
- g. Kehadiran kucing membantu saya memiliki rutinitas yang lebih teratur. (Skala 1-5 dengan 1 untuk Sangat tidak Setuju dan 5 untuk setuju)

- h. Hewan peliharaan memiliki pengaruh besar pada suasana hati saya. (Skala 1-5 dengan 1 untuk Sangat tidak Setuju dan 5 untuk setuju)
 - i. Saya merasa kucing saya seperti keluarga. (Skala 1-5 dengan 1 untuk Sangat tidak Setuju dan 5 untuk setuju)
 - j. Saya merasa lebih berharga ketika kucing menunjukkan rasa sayangnya. (Skala 1-5 dengan 1 untuk Sangat tidak Setuju dan 5 untuk setuju)
 - k. Saya merasa jauh dari kucing saya. (Skala 1-5 dengan 1 untuk Sangat tidak Setuju dan 5 untuk setuju)
 - l. Saya berusaha menjaga jarak agar tidak terlalu terikat dengannya ketika *mood* saya sedang tidak baik. (Skala 1-5 dengan 1 untuk Sangat tidak Setuju dan 5 untuk setuju)
 - m. Jika lama tidak bertemu kucing saya, saya hampir tidak memikirkannya. (Skala 1-5 dengan 1 untuk Tidak sering dan 5 untuk Sering)
4. Pengetahuan manfaat *Pet Attachment* untuk Kesejahteraan Psikologis
- a. Apakah Anda tahu manfaat *pet attachment* bagi kesejahteraan psikologis anda? (Ya, saya mengetahuinya dengan jelas dan memahami manfaatnya, Ya, saya hanya sekedar mengetahui istilah, tetapi tidak mengetahui manfaatnya, Tidak, saya tidak mengetahui sama sekali)
 - b. Topik apa yang ingin Anda ketahui lebih lanjut tentang *pet attachment*? (Tanda-tanda ikatan emosional yang positif dan *negative*, Cara mengurangi kecemasan melalui *pet attachment*, lainnya)
 - c. Menurut Anda, apakah informasi tentang manfaat *pet attachment* untuk kesejahteraan psikologis sudah memadai? (Ya sudah cukup memadai, Belum cukup memadai)
5. Referensi *Board Game*
- a. Seberapa sering Anda bermain *Board Game*? (Skala 1-5 dengan 1 untuk Tidak sering dan 5 untuk Sering)
 - b. Dari gambar *board game* yang ditampilkan, game mana yang paling menarik bagi Anda? (Melampirkan Gambar)

- c. Tipe *gameplay board game* seperti apa yang paling Anda minati?
(Strategi, Kerja sama, *Party Game*, *Trivia*, *Role playing*, lainnya)

Pertanyaan kuesioner ini membantu penulis memperoleh gambaran tentang perilaku, persepsi, dan tingkat pengetahuan dewasa muda terkait *pet attachment*, serta kebutuhan edukasi yang diperlukan. Data yang terkumpul menjadi dasar dalam merancang *board game* yang sesuai, edukatif, dan relevan dengan target audiens

3.3.4 Studi Existing

Studi Existing dilakukan untuk mengetahui *positioning media* dengan topik serupa yang telah ada sebagai landasan untuk menentukan strategi perancangan. Dalam studi existing, penulis akan melakukan analisis terhadap tiga media yang berbeda, yaitu konten feeds Instagram oleh Dery Ginanjar, video denguran oleh drh. Lavinta Viena, dan Buku Panduan Lengkap Kucing. Studi existing dilakukan untuk menilai kelebihan, kekurangan, serta peluang dan tantangan dari masing-masing media, sehingga penulis dapat merancang media yang efektif sekaligus kreatif.

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan sebagai tahap eksplorasi untuk memperoleh gambaran umum terkait perancangan yang akan dibuat. Penulis melakukan studi referensi terhadap beberapa media yang dapat menjadi acuan dalam perancangan, yaitu *Board game Dog Park*, *Cantankerous Cats*, dan *Exploding Kittens*. Analisis dilakukan untuk mempelajari aspek materi, visual, komponen, mekanisme, *gameplay*, serta elemen edukatif yang ada pada masing-masing media.