

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN KARYA

3.1 Tahapan Pembuatan

Tahapan pembuatan *board game* memiliki peran penting untuk mekanisme permainan, merancang aspek visual, dan menyampaikan nilai-nilai edukatif dalam permainan. Tujuan utama dari pembuatan *board game* ini adalah menumbuhkan kesadaran anak-anak Dusun Ngadiprono akan pentingnya melestarikan mainan tradisional dan tradisi lokal yang mulai hilang oleh modernisasi. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, anak-anak diajak mengenal kembali warisan budaya di lingkungan mereka serta menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas daerah. Dalam perancangan *board game*, digunakan pendekatan berdasarkan enam tahapan dari Mueller Roterberg (2018), yaitu *understand, observe, define, ideate, prototype, and test*. Tahapan ini berguna untuk memahami konteks sosial dan budaya, menganalisis kebutuhan pengguna, mengembangkan ide kreatif, membuat sketsa, serta menguji efektivitas permainan.

3.1.1. Metode Pengumpulan Data

3.1.1.1 *Understand*

Pada tahap ini berfokus untuk memperoleh pemahaman terhadap permasalahan yang terjadi di Dusun Ngadiprono. Proses tersebut dilakukan dengan menelaah berbagai studi literatur dan hasil penelitian terdahulu yang relevan, guna menggambarkan secara lebih mendalam kondisi sosial, budaya, dan edukatif masyarakat di wilayah tersebut. Berdasarkan hasil kajian tersebut, ditemukan bahwa anak-anak di Dusun Ngadiprono menunjukkan tingkat kesadaran yang rendah terhadap mainan tradisional serta tradisi lokal yang menjadi bagian dari identitas budaya. Fenomena ini muncul sebagai dampak dari pengaruh modernisasi yang menyebabkan pergeseran minat dan pola bermain anak-anak menuju bentuk hiburan modern.

Selain itu, saat ini belum tersedia media edukatif yang secara khusus dirancang untuk mengenalkan dan melestarikan mainan tradisional maupun tradisi lokal di Dusun Ngadiprono dengan cara yang menarik dan interaktif. Hal tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk menghadirkan sarana pembelajaran yang mampu menumbuhkan kembali pengetahuan dasar anak-anak mengenai berbagai jenis mainan tradisional berbahan bambu serta beragam tradisi khas yang hidup di lingkungan masyarakat Dusun Ngadiprono. Upaya ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam menanamkan nilai pelestarian budaya kepada generasi muda di tengah arus globalisasi yang semakin kuat.

3.1.1.2 *Observe*

Dalam proses pengumpulan data, penulis melaksanakan kegiatan observasi melalui pengamatan langsung serta wawancara mendalam di Dusun Ngadiprono. Tahapan observasi dilakukan dengan pendekatan melalui interaksi secara langsung bersama anak-anak di beberapa rumah warga untuk melihat perilaku dan aktivitas keseharian mereka. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, ditemukan bahwa sebagian besar anak-anak di dusun tersebut cenderung menghabiskan waktu luangnya untuk bermain gadget, dibandingkan dengan memainkan permainan tradisional yang dahulu menjadi bagian dari kehidupan sosial mereka. Fenomena ini mencerminkan adanya penurunan minat sekaligus kesadaran anak-anak terhadap nilai-nilai budaya dan tradisi lokal yang hidup di tengah masyarakat Dusun Ngadiprono.

Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan para ibu rumah tangga untuk memperoleh pandangan mengenai kondisi sosial dan kebutuhan masyarakat dusun. Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa sebagian besar anak-anak menghabiskan waktu bermain gawai hampir sepanjang hari, mulai dari siang hingga malam hari, tanpa adanya keseimbangan dengan kegiatan yang bersifat edukatif maupun budaya.



Gambar 3.1 Anak Bermain Gadget

Sumber: Olahan Penulis (2025)

3.1.1.3 *Define*

Pada tahap penelitian ini, dirumuskan permasalahan yaitu terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang memiliki relevansi dan daya tarik dalam memperkenalkan berbagai bentuk mainan tradisional serta tradisi lokal yang berkembang di Dusun Ngadiprono. Oleh karena itu, identifikasi masalah ini berfungsi sebagai dasar utama dalam merancang strategi dan solusi yang akan dikembangkan pada tahap selanjutnya, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap upaya pelestarian tradisi dan peningkatan minat generasi muda terhadap warisan budaya lokal.

3.1.2. Metode Perancangan Karya

3.1.2.1 *Ideate*

Penulis melakukan diskusi bersama teman-teman untuk mencari beragam ide kreatif yang berpotensi dikembangkan menjadi suatu karya edukatif. Melalui pertukaran ide tersebut, tercipta berbagai konsep menarik hingga akhirnya muncul media *board game* yang memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. *Board game* ini diharapkan mampu memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya serta permainan tradisional di dusun Ngadiprono yang mulai jarang dimainkan akibat pengaruh modernisasi. Ide utama yang diangkat adalah menciptakan *board game* yang mudah dipahami dan menarik minat anak-anak untuk belajar sambil bermain. Untuk memperkuat ide tersebut,

penulis melakukan penelusuran referensi secara mendalam, baik melalui studi literatur ilmiah maupun melalui berbagai platform media sosial guna menemukan inspirasi desain dan mekanisme permainan yang relevan.

Pada akhirnya ide tersebut adalah *board game* LUDO sebagai dasar rancangan. Namun, agar tercipta inovasi yang berbeda dari permainan sejenis yang telah ada sebelumnya, penulis terinspirasi untuk mengombinasikan elemen-elemen permainan LUDO dengan UNO, sehingga terbentuk konsep baru yang lebih menarik dan variatif. Berdasarkan hasil eksplorasi, penulis menilai bahwa referensi yang ditemukan sangat sesuai dengan karakteristik anak-anak, baik dari segi pemilihan warna, tampilan visual maupun unsur desain yang mampu meningkatkan minat belajar serta rasa ingin tahu mereka.



Gambar 3.2 Referensi Board Game

Sumber: Tik Tok @sabidonk

3.1.2.2 Prototype

Proses berlanjut pada tahap pengembangan prototipe sebagai bentuk nyata dari ide yang telah dirancang. Pada fase awal ini, papan permainan dirancang menyerupai jalur LUDO yang dihiasi dengan elemen-elemen visual khas daerah seperti hutan bambu, sawah, pegunungan, serta beberapa mainan tradisional dan kesenian jaran kepang yang menjadi ciri budaya masyarakat Dusun Ngadiprono. Selain itu, dalam rancangan awal tersebut juga disertakan kotak-kotak permainan

berisi fakta dan tantangan yang menguji pengetahuan anak-anak tentang mainan tradisional serta tradisi di Dusun Ngadiprono.

Sebagai bagian dari proses kreatif, penulis juga melakukan eksplorasi terhadap penentuan nama permainan agar memiliki makna yang relevan dengan konteks budaya lokal. Setelah melalui beberapa pertimbangan, akhirnya dipilihlah nama “Dolan Temanggung” sebagai identitas *board game* ini. Nama tersebut dinilai mencerminkan semangat bermain yang menyenangkan sekaligus menggambarkan nilai-nilai kearifan lokal khas daerah Temanggung.



Gambar 3.3 Layout Awal

Sumber: Olahan Penulis (2025)

3.1.2.2 *Test*

Proses pengujian secara langsung dengan melibatkan partisipasi anak-anak yang tinggal di Dusun Ngadiprono. Pada tahap ini, penulis meminta sejumlah anak untuk memainkan *board game*, sehingga interaksi dan dinamika permainan dapat diamati dengan lebih mendalam. Selama kegiatan berlangsung, penulis memperhatikan bagaimana anak-anak memahami dan menanggapi aturan permainan, sejauh mana mereka dapat mengikuti alur permainan, serta bagaimana materi edukatif yang ada di dalamnya dapat menarik perhatian mereka. Berdasarkan

hasil pengujian, terlihat bahwa anak-anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, antusiasme dalam mengikuti permainan, dan ketertarikan terhadap informasi yang ada pada board game.

3.2. Rencana Anggaran

Dalam pembuatan board game, diperlukan anggaran yang mencakup biaya jasa dan produk. Rincian anggaran tersebut disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Rencana Anggaran

NO	KATEGORI	KETERANGAN	KUANTITAS	TOTAL ESTIMASI HARGA
1.	Desain	Jasa Ilustrator	1	1.000.000
2.	Komponen <i>board game</i>	Print <i>Board Game</i>	4	200.000
		Pion Kayu	16 x 4 = 64	256.000
		Print Kartu	28 x 4 = 112	180.000
		Print Poster	4	20.000
		Dadu Kayu	4	50.000
		Ember Bambu	4	50.000
		Box Kayu Grafir	4	280.000
		Pouch Serut Blacu Dengan Logo	4	80.000
		Properti Mainan Tradisional (Egrang, pletokan bambu, gasing kayu, etek-etek, dan kitiran)	5 Jenis	100.000
3.	Hadiah untuk anak-anak	Bingkisan Makanan	15 Orang	300.000
		Hadiah Pemenang	5	200.000
		Gelang Custom	15	20.000

		Tas Bingkisan	15	75.000
TOTAL			2.811.000	

3.3. Target Luaran/Publikasi/HKI

Hasil yang diharapkan dari pengembangan *board game* ini disusun berdasarkan ketentuan kelengkapan pendukung karya yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, sebagai berikut.

1. Penulis akan mendaftarkan *board game* Dolan Temanggung agar memperoleh Hak Kekayaan Intelektual (HKI) sebagai target luaran dari permainan ini.
2. Penulis akan rilis *board game* Dolan Temanggung dan dimainkan pada acara Dolanan Bareng di Dusun Ngadiprono, kemudian akan di publikasikan melalui Instagram @behindthepapringan dan @pasarpapringan.
3. Penulis akan membuat berbagai materi promosi, seperti video teaser, poster, konten untuk media sosial, artikel blog, dan infografis.

